

**Quikpak annonce  
un Amiga portable !**

**Dossier : gagnez  
de l'argent avec  
votre Amiga !**

La disquette sur coupon  
**Une top-sélection  
pour votre Amiga !**



**Le CD sur coupon  
10 Mo d'utilitaires  
et de jeux pour  
votre Amiga !**



**Chaos engine 2,  
les Bitmap Bros  
tiennent leurs  
promesses !  
Jet pilot  
Maze mania...**

**Reportage :  
l'histoire de  
l'informatique  
s'expose à Londres**

**Soluce : Monkey island 2 - Démon : The party 6 - Labo : Final  
writer, la carte Blizzard 1240T/Erc, Gestion 2000 - En  
pratique : Assembleur, C, Final writer - CD-Thèque : Oh yes  
more Worms, Desktop video CD 2, The beauty of chaos...**

L 2306 - 37 - 35.00 F



# Tout l'univers du PC



# PCteam

Février  
1997 N°21

UN NOUVEAU REGARD SUR LE PC

Dossier processeurs  
**découvrez la face  
cachée de votre micro**

**Gratuit  
Un logiciel 3D  
complet !**

**Jeux**  
Sega rally,  
Flying corps,  
Phantasmagoria 2,  
Panzer dragoon,  
The crow...

**Comparatif**  
Zip, Jaz, Ezflyer 230 MB,  
Nomai 540 MCD, 4 solutions  
pour soulager votre disque dur

Reportage

**Noval** + CD  
chaque mots

les

de l

**Demos  
jouables**

**Films animés**

**Sharewares**

Demos : **The party 6** - La sol

Comment ça marche : la m

v, Assembleur, Light

es votre film avec



10 Scan - 10 FS - 249 FB - n° 155N 126

**+ répertoire Amiga**

# Hors série PC Team n°2

## spécial musique

### Le PC sans fausses notes

**39 F - 116 pages**

En kiosque le 15 février,  
avec un CD-Rom

#### AU SOMMAIRE

- Initiation au MIDI,  
à l'audio-numérique...
- Tout sur les cartes son,  
les cartes MIDI, les home-studio
- Logiciels : arrangeurs,  
séquenceurs, montage audio-numérique,  
éditeurs de fichiers sons
- Internet et la musique
- Rubriques pratiques
- Des interviews de personnalités  
du monde musical...



**pc team**

Dream est édité par Posse Press, SARL au capital de 60 000 francs, 21 rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris.  
 Directeur de publication : Romain Canonge  
 Tél : 01 48 87 54 69  
 Email : 100420.2600@compuserve.com  
 Directrice de la rédaction : Christine Robert  
 Tél : 01 48 87 62 78  
 Email : 100567.3345@compuserve.com  
 Responsable publicité : Hélène Blondel  
 Tél : 01 48 87 53 15  
 Assistante de direction : Valérie Ambrosio  
 Tél : 01 48 87 60 11  
 Secrétaire générale : Anna Vincent  
 Abonnements et VPC uniquement entre 9h30 et 12h30 :  
 Tél : 01 48 87 60 11  
 Télécopie : 01 48 87 51 23  
 Rédaction  
 Tél : 01 48 87 57 30  
 Email : 100567.3344@compuserve.com  
 Secrétaire général de la rédaction : Geoffroy Marty Tél : 01 48 87 60 66  
 Email : 100567.3343@compuserve.com  
 Chef de rubrique : Frédéric Peschanski  
 On collaboré à ce numéro : Eric Anski, Derek de la Fuente, Gem, Max, Vincent Oneto, Yann Serra, Wim Sical.  
 Directeur artistique : Pierre-Yves Roudy  
 Tél : 01 48 87 52 95  
 Email : 100567.3343@compuserve.com  
 1<sup>er</sup> rédacteur graphiste : Catherine Paire  
 Rédacteur graphiste : Véronique Belpois  
 Illustrateur : Christophe Bardon  
 Fabrication  
 Photogravure : La station graphique  
 Impression : Berger-Levrault graphique, route Villiers St Etienne, 54200 Toul.  
 Marketing-press : Trimédia, Toulouse.  
 Diffusion : MLP  
 Dépôt légal : à parution  
 Commission paritaire : en cours  
 Représentant légal : Romain Canonge.  
 Associés principaux : Romain Canonge, Christine Robert.  
 Droits de reproduction : tous droits réservés.  
 Copyright 1996. Toute référence à un article, toute citation ou utilisation du logo de Dream pour servir la promotion d'un produit ou d'une marque doit faire l'objet d'un accord de l'éditeur. L'envoi de tests, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que les auteurs. Les marques citées, appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

**posse**  
P R E S S

## EDITO

Le "Dream" que vous connaissez tous depuis le début et que vous tenez chaque mois avec autant de plaisir dans vos mains d'Amigaïstes passionnés, ce Dream-là, mesdames et messieurs les lecteurs, va céder la place dès le mois prochain, à un nouveau Dream. N'en faites pas un drame ! Et lisez plutôt ce qui suit. L'état du marché de l'Amiga a eu un effet secondaire prévisible : de nombreux lecteurs ont changé leur micro d'épaule et ont basculé sur PC... Malgré nos efforts pour conserver la disquette et le CD-Rom sur coupon, malgré un contenu rédactionnel de qualité, malgré les arguments de la Dreamette, Dream est obligé de faire un peu de place pour de nouveaux z'amis et de nouvelles rubriques. Ainsi, dès le numéro 38, Dream vous proposera d'être "le magazine de la micro alternative". En plus de l'actualité et de toutes les rubriques Amiga que vous connaissez, quelques pages seront réservées à Linux et au BeOs. Rendez-vous donc pour de nouvelles aventures.

La rédaction

## DISQUETTES - PAGE 6

La disquette sur coupon  
Une top-sélection  
pour votre Amiga !



Le CD sur coupon  
30 Mo d'utilitaires  
et de jeux pour  
votre Amiga !

## ACTUALITÉS - PAGE 8

Découvrez le monde  
merveilleux de la  
rubrique Actualités.



C'est un scoop (volant) !

## ESPACE LECTEURS - PAGE 14

L'exception culturelle :  
musique, Bd, ciné.

## REPORTAGE - PAGE 22

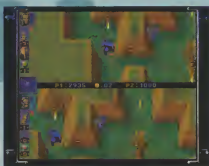
Re-play (mâs sans les  
aliens !) : l'exposition  
londonienne des  
ordinateurs qui ont fait  
l'histoire de  
l'informatique.

## AVANT-PRÉMIÈRE - PAGE 34

Kang fu, Virtual karting  
deluxe, Wendetta 2175,  
Trapped...

## JEUX - PAGE 36

Chaos engine II, enfin  
là ! Mais aussi Jet pilot,  
Maze mania...



Chaos engine II.



ASTUCES - PAGE 30

**La première partie de la soluce de Monkey Island, des trucs et des astuces...**



Monkey Island.

MESSAGES IN THE BOTTLE - PAGE 34

**Les messages dans la bouteille ont du succès, et ils le prouvent !**

DEMOS - PAGE 36

**Reportage et palmarès de la démo-party de l'année : The party 6.**

CD-THÉQUE - PAGE 40

**Tous les CD, rien que les CD.**



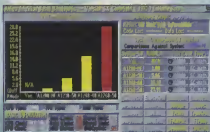
Amiga desktop video CD2.

DOMAINE PUBLIC - PAGE 48

**Vous ne serez pas privés de domaine public !**

LABO - PAGE 42

**Final writer, Gestion 2000, la carte Blizzard 1240T/Erc, rien que du tout bon.**



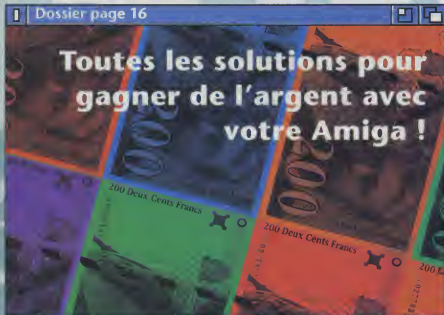
Gestion 2000.

EN PRATIQUE - PAGE 42

**Au menu ce mois-ci : un peu de programmation Assembleur et C ; mais aussi apprenez à rédiger vos rapports avec Final writer.**



Dossier page 16



**Bons plans P.15**

**Abonnement P.52**

**Dream's bootik P.54**

**Dream's market P.57**

FORUM LECTEURS - PAGE 56

**Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur la Dreamette sans oser le demander.**

**LES CLASSIQUES DE L'AMIGA P.59**

## Disquette sur coupon

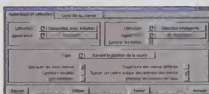


## Jamais deux sans trois

**Aiors, là, chapeau : un nombre infime de plaintes concernant la nouvelle formule de la disquette Dream, c'est top. Aurions-nous enfin trouvé la présentation la plus pratique et la plus agréable à utiliser, que cela ne nous étonnerait pas...**

Le menu de ce mois est particulièrement riche, jugez-en plutôt : la nouvelle version de *MagicMenu*, que l'on attendait depuis deux ans, un utilitaire très complet de recherche de fichiers, un puissant outil d'analyse des performances de votre système, un nouveau *Datatype*, et la remise au goût du jour d'un jeu culte des ordinateurs 8 bits ! Tout est là, pour vous, à portée du bon de commande de la page ci-contre.

## MagicMenu 2.15



## Menu

(Wb 2.04+)

Avec *ToolManager*, *MagicMenu* est LE programme que tout Amigaïste digne de ce nom se doit d'avoir installé sur son système. A l'attention des quelques extra-terrestres qui ne connaissent pas encore *MagicMenu*, voici tout de même une rapide explication de la raison d'être de cet outil extraordinaire.

Comme son nom peut le laisser supposer, *MagicMenu* améliore grandement la gestion des menus Intuition. Normalement,

quand vous appuyez sur le bouton droit de la souris, le menu de la fenêtre active apparaît dans la barre de titre de l'écran. Vous déplacez alors le pointeur de la souris vers cette barre de titre afin d'en dérouler le contenu et faire votre choix. Bien qu'élégante, cette solution pose un tout petit problème de fonctionnement : elle oblige à déplacer la souris vers les menus. Avec *MagicMenu*, c'est tout l'inverse qui se produit : ce sont dorénavant les menus qui se "déplacent" vers le pointeur de la souris. S'il est vrai que cette option économise quelques centimètres de déplacement à la souris, elle permet surtout d'accéder plus rapidement aux menus, donc d'être plus productif avec une application.

Pour installer *MagicMenu*, rien de plus simple : après décompression de l'archive, placez le programme *MagicMenu* (ou *MagicMenu\_020+* si vous disposez d'un 68020 ou mieux) dans le répertoire *WBStartup* de votre *Workbench*. Placez également le programme *MagicMenuPrefs* dans le répertoire *Prefs* de votre *Workbench*. Si vous ne disposez pas déjà de la bibliothèque *glayout.library*, utilisée par le programme de réglage des préférences, copiez-la également dans votre répertoire *LIBS*. Il ne vous reste dès lors plus qu'à redémarrer l'Amiga et à vous amuser avec vos menus.

## Searcher

(Wb 2.04+, ReqTools)

Ne vous laissez pas avoir par le nom anglais de ce sympathique outil : en dépit des apparences, *Searcher* est un programme bien de chez nous, développé par Pierre Rivasseau, membre de la Life Team. Ce qui distingue *Searcher* des autres utilitaires de ce type est qu'il dispose d'options jamais vues ailleurs permettant d'affiner la recherche de fichiers.

## Powermeter

(Wb 2.04+)

Cet utilitaire vous permettra de tester la puissance de votre Amiga. Est-ce bien nécessaire, me direz-vous, tant vous savez ce que votre machine a dans le ventre.

## Vernome 2

(Wb 2.04+)

Vous faites partie de ceux qui sont nostalgiques de *Pac man* ? Retrouvez toutes les sensations du bien-aimé boulimique dans ce jeu d'arcade.

## Exe.datatype

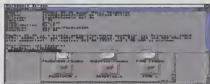
(Wb 2.04+)

*Multiview*, vous connaissez ? Et bien découvrez cet incontournable utilitaire qui vous permettra de visualiser vos exécutables avec *Multiview*. C'est pas beau la vie ?

## Mode d'emploi



Prenez soin de réaliser une copie de sécurité de la disquette originale. Lorsque c'est fait, renommez-la de façon à supprimer le préfixe "copy\_of\_" qui apparaît devant le nom, puis protégez-la en écriture. La disquette n'étant plus bootable, vous l'utiliserez depuis votre *Workbench* habituel.



La disquette *Dream* contient dorénavant les fichiers "readme" originaux des programmes fournis. Il suffit de double-cliquer sur l'icône d'un fichier "readme" pour en afficher le contenu. Appuyez sur Espace pour faire défiler le texte, ou sur Q pour fermer la fenêtre.



Pour décompresser une archive, commencez par faire glisser son icône jusqu'à l'emplacement de destination désiré. Ici, nous avons choisi le *Ram disk*, mais un tiroir de votre disque dur ou une disquette vierge feront l'affaire. Si vous n'avez qu'un seul lecteur, utilisez plutôt le *Ram disk*.



Double-cliquez sur cette icône ; l'archive est décompressée à l'endroit où vous l'avez copiée. L'opération pouvant être assez longue, armez-vous de patience. Quand c'est terminé, le message "Operation successful" apparaît brièvement, et la fenêtre se ferme toute seule.



N'oubliez pas de réactualiser le contenu de la fenêtre (menu "Fenêtre/Mettre à jour").

Si aucune icône n'apparaît, utilisez "Fenêtre/Montrer/Tous les fichiers". Enfin, si vous êtes passé par le *Ram disk*, récupérez les fichiers et/ou les tiroirs sur une disquette vierge.

## CD-Rom sur coupon

# Le premier CD-Rom Amiga français au monde !

Une démo qui expose les capacités des composants AGA, des jeux de qualité commerciale, des milliers d'icônes... Bon sang, mais c'est bien sûr ! C'est le CD-Rom de Dream !

Notre CD-Rom sur coupon contient cette fois-ci près de 30 Mo d'utilitaires et de jeux, rien que pour votre Amiga. Comme chaque mois, la plupart des thèmes du Workbench sont traités.

## Répertoire Démo

Virgill-Dreams est une sublime démo du groupe Essence de 2,5 Mo ! Fonctionnant en AGA uniquement, elle déforme dans tous les sens un anneau. Les effets de matière sont remarquables. Du jamais vu qui prouve qu'il suffit d'un peu de savoir faire pour hausser l'Amiga au niveau d'une Playstation.

## Répertoire Dev

Une petite update pour la version 0.4 de Vboc, ce fameux compilateur C que nous vous offrons sur le CD du mois dernier. L'archive contient également la toute dernière version de Phxink, le plus connu des assembleurs shareware.

## Répertoire Icons

La collection complète des icônes Magic Rabbit, soit près de 16 Mo en tout ! Absolument tous les genres (tiroirs, jeux, utilitaires, applications professionnelles, etc.) sont passés en revue. Et pour égayé encore plus son Workbench, des tonnes d'images de fond sont disponibles en bonus !

## Répertoire Internet

Nous vous proposons ce mois-ci la commande Protacker play, dont la fonction est de jouer des modules audio. Normalement prévue pour se lancer du shell, ce logiciel est exécutable à partir d'une interface Dopus, mais aussi Ibrowser. Histoire d'accompagner vos voyages sur Internet d'un peu de musique.

## Répertoire Jeux

Connaissez-vous Alien 8 sur Amstrad Cpc, ou Cadaver sur Amiga 500 ? Il s'agit de deux jeux en 3D isométrique mêlant aventure et action. Leurs noms sont gravés pour toujours dans l'histoire de la micro-



Uropa

informatique, tant leur principe était envoûtant. Aujourd'hui, Dream vous offre Europa 2, un jeu de science-fiction sur le même principe. Sa qualité justifie à elle seule l'achat d'un lecteur de CD-Rom ! Et



Vchess.

pour que votre bonheur soit à son comble, nous vous proposons également Vchess, un sublime jeu d'échec vectoriel fonctionnant sous Workbench ! Enfin, vous trouverez dans le tiroir Jeux, neuf niveaux supplémentaires pour ce fabuleux produit qu'est Worms, de Team 17.



Worms.

## Répertoire Ligue

Un logiciel exclusif, accompagné d'une base de données complète pour gérer une

équipe de football ! Incontournable pour les passionnés.

## Répertoire Mui

Différentes extensions pour Mui, le système graphique additionnel du Workbench. Chacune de ces classes (c'est le nom) s'accompagne d'une documentation complète pour les intégrer dans ses propres programmes.

Yann Serra.

## The mode d'emploi

Le CD-Rom que nous vous proposons dans ces pages est celui du magazine Pc team. Il contient d'une part, des programmes Pc inutilisables sur Amiga, et d'autre part, des images, des sons, des modules et des animations exploitables sur Amiga (avec les logiciels appropriés). Mais surtout, il renferme un répertoire exclusivement consacré à l'Amiga !

• Les logiciels Amiga que nous vous proposons sont archivés avec Lha. Il est donc indispensable de les décompresser avant que de pouvoir les utiliser. Pour vous faciliter la tâche, nous avons inclus les outils nécessaires sur le CD, dans le répertoire Z Amiga. Si on ne peut les utiliser que depuis une fenêtre Shell, ils sont, eux, directement exécutables depuis le CD.

• Par exemple, pour décompresser le jeu Wheels on fire dans le Ram disk, ouvrez une fenêtre Shell et entrez les commandes suivantes :

Cd Pcteam21:Z\_Amiga

Lha -x x Jeux/Wheels.lha RAM:

Vous pouvez naturellement remplacer RAM: par le nom d'une disquette vierge ou d'un tiroir sur votre disque dur.

## Pour recevoir la disquette Dream 37 et le CD de Pc team 21 :

- complétez le ban de commande ci-dessous de manière lisible
  - gagnez un chèque ou un mandat à l'ordre de Poste Press
  - envoyez le tout à Dream/VPC, 21, rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris.
- Pour tout renseignement, appelez le 01 48 87 60 11, de 9h30 à 12h30 uniquement.

## B O N D E C O M M A N D E

### Je désire recevoir

☐ la disquette 37 au prix de 10 francs ☐ le CD 21 au prix de 25 francs

Ci-joint un chèque de ..... francs à l'ordre de Poste Press.

☐ Madame ☐ Mademoiselle ☐ Monsieur

Nom ..... Prénom ..... Adresse .....

..... Code postal ..... Ville .....

Age (facultatif) .....

### Je possède :

☐ Amiga 500/1000/2000 ☐ Amiga 500+/600/3000 ☐ Amiga 1200/4000

☐ lecteur CD/CD-32 ☐ Pc

## La cinquième colonne

## Bob Ricard au rapport

**D'**'abord il y a eu Hebdogiciel. Puis Amstrad magazine. Puis Tilt. Avec le temps j'ai compris une chose : on a beau peser après un magazine parce qu'il est trop cher, trop fin, trop macho... on est quand même bien emmerdé quand il disparaît. Tous les mois j'en discute avec mon ruraliste, Monsieur Bièrant (pour rigoler, on dit qu'il boit de la bière en rotant) et il est plutôt d'accord. Lui, son truc, c'est les ovis. Il y a des années, il lisait sur le sujet un fascicule de 12 pages qui s'appelait Inexpliqué. Il était persuadé que plus les médias parleraient des extra-terrestres, plus ces derniers avaient une chance d'accepter de venir nous voir. Chaque mois, il râlait comme un pauvre voyant que la presse française n'offrait que ces 12 pages médiocres (dont deux pages de pubs pour des pendules sorcières et des pommades magiques) pour promouvoir la culture martienne. Quand Inexpliqué n'est plus sorti en kiosque, il en a fait une jaunisse. Ce n'est que depuis Pradel et sa créature qu'il a pu se retaper une sonné.

En y réfléchissant, la presse Amiga et moi, c'est pareil. J'en ai eu assez de l'A-news-tech et de ses routines imbuables. Maintenant je le regrette. J'en ai eu marre d'Amiga revue et de ses articles fleuves. Maintenant je le regrette. J'en ai eu plein les bottes d'Amiga concept et de ses articles débiles. Maintenant je le regrette. J'en ai eu ras le bol de Ram et de ses articles squelettiques. Maintenant je le regrette. Alors aujourd'hui, où j'apprends que Dream perd sa disquette, que News augmente son prix et perd des pages, j'ai décidé une chose : ne pas grogner. Tout compte fait je suis bien heureux de pouvoir les acheter chaque mois à ce vieux Bièrant.

Bob Ricard

## ADFI DE DEMANDER

## Bien débiter avec Adfi

Adfi, leader de l'édition Amiga en France, annonce un ouvrage destiné à ceux qui viennent d'acquiescer un Amiga neuf ou d'occasion. Il permet une compréhension plus aisée de tous les points à peine esquissés dans le manuel de la machine. Au sommaire : l'organisation matérielle, la souris, les objets, le workbench, le shell, Multiview, la personnalisation du Workbench, la personnalisation du shell, les affectations des nouveaux chemins de recherche, l'érgonomie, les périphériques et les logiciels. Disponible pour moins de 200 francs chez Adfi.

## FIBRES SIAMOISES

## Le siamoese système dispo

La société Deltagraph X a pu nous présenter le système Siamese. Le système permet de donner à deux cartes (Amiga et Pc) des bases communes de fonctionnement de manière à avoir une station autorisant le travail sous Mac, Pc et Amiga. L'ensemble est bien entendu géré par une seule souris et un seul clavier et l'affichage se fait sur un seul écran. Les extensions de chaque machines sont partageables (imprimantes, modems...). De même le Siamese accepte le copier/coller de fichiers d'une machines à l'autre. Un remarquable bijou de la technique que nous ne manquerons pas de tester dans Dream dès le mois prochain.

## PAS CHER

## Quikpak veut racheter l'Amiga !

QUALITY  
QUICKLY  
QUIKPAK

Le 24 décembre dernier, Quikpak, annonçait sa volonté de racheter Amiga technologies. Société américaine spécialisée dans l'assemblage de composants, Quikpak est, depuis le rachat de l'Amiga par Escom, le fabricant de l'Amiga 4000 pour le continent nord américain. La société assure en outre le Sav pour le réseau de distribution américain (dont fait partie l'inénarrable. Cei "je-rachète-l'Amiga-je-dame-le-pion-à-David-Pleasant-mais-finalement-j'ai-plus-d'argent"). Son statut de créancier (fournisseur) vis à vis d'Amiga technologies permet à Quikpak d'avoir un poids non négligeable dans la course au rachat (les créanciers ayant à donner leur avis quand au nom du racheteur). Lors du dépôt de son offre auprès du liquidateur, Quikpak s'est fendu d'un communiqué - très encourageant quoiqu'un peu vague - à l'attention de la communauté Amiga : "Quikpak est persuadé que l'Amiga est bien plus qu'une set top box. Nous pensons que l'Amiga 4000 et ses successeurs ont une véritable place à prendre sur le marché. Nous pensons qu'un modèle amélioré du 1200 peut jouer un rôle important. Nous pensons que les produits actuellement en développement chez Quikpak peuvent amener l'Amiga à la pointe de la technologie. Nous pensons qu'il est nécessaire de travailler en collaboration étroite avec les développeurs, les constructeurs, les grossistes et les distributeurs pour que l'Amiga soit un succès commercial. Nous pensons enfin, et c'est peut-être la chose la plus importante, qu'il faut VOUS écouter, VOUS qui faites vivre la machine". A cette annonce, Viscorp aurait réagi en indiquant qu'ils restaient les seuls à avoir véritablement déposé une offre auprès du liquidateur. Quelles que soient les motivations de Quikpak, on peut se poser des questions sur la solidité financière de leur offre : la société Quikpak a été créée en 1992 par Dave Ziembicki (un ex de Gvp), elle emploie 22 salariés et a réalisé en 1995 un chiffre d'affaires modeste de 1,8 million de dollars pour un bénéfice de 100 000 dollars. Nul doute qu'il faudra à Quikpak des partenaires de choix pour mettre en oeuvre une véritable politique de relance. A noter que début janvier, Quikpak a également annoncé la disponibilité de 3 nouveaux modèles pour Amiga. L'A4040L Modèle 1 est un Amiga 4000 portable doté d'un écran à cristaux liquides. Pour 4 500 dollars, ce portable disposera de 2 Mo de chip Ram, de 16 Mo de Fast Ram, d'un disque dur de 2 Go, un lecteur de CD 6 vitesses. Pour 5 000 dollars de plus, vous disposerez du Modèle 2 qui comprend un Video toaster. Ces deux modèles sont également disponibles en versions 68060 à 50 Mhz. Egalement annoncés : l'A5050, un Amiga-Pentium dans une seule machine, ainsi qu'un A1630LD dont la description n'a pas été donnée mais qu'on peut penser être un ordinateur issu de la gamme A1200.

SIAMOSE



Amiga et Pc  
sont des bons amis.





## en hausse

## ▲ Final DP

*Final DP (59) a commencé avec le DP... et continue avec le jeu. Il devient l'un des principaux recenseurs de jeux en France avec toutes les dernières nouveautés !*

## ▲ Amos

*De petits indiscrets indiquent qu'Amos serait peut-être en cours de conversion sur Pc... Bizarre, bizarre...*

## agenda

## ◆ 8-9 février 1996

Amiga Bouffe  
Rencontre organisée par le Buggs dans la région Bordelaise.

## ◆ 19-21 février 1997

Imagina (Monaco)  
Le salon référence de l'image de synthèse.

## ◆ 13-19 mars 1997

Cebit (Hanovre)  
La grande foire allemande de la micro et de la bible.

## ◆ 15-16 mars 1997

Gateway Amiga show (St Louis, Usa)  
Rencontre internationale de passionnés d'Amiga.

## ◆ 28 mars 1997

Symposium demoparty (Seevetal, Allemagne)  
Demo party réunissant Amiga, Atari et Pc.

## ◆ 02-05 juin 1997

Comdex (Atlanta)  
Le salon mondial de la micro professionnelle.

## ◆ 19-21 juin 1997

E3 (Atlanta)  
Le salon mondial de la micro ludique.

XFILE

## Un CD pas (ra) normal

Décidément l'actualité multimédia sur Amiga se réveille avec cette inattendue encyclopédie du paranormal. Profitant du succès des X-files, la société Sadene nous a concocté un CD bourré d'informations et d'images sur les sujets les plus recueillis de la planète. Le chapitre "aliens et ovnis" aborde la créature de Roswell. Le thème des "conspirations" gouvernementales est illustré par des photos authentiques du département d'état américain. La partie dédiée aux meurtriers et aux serial killers traite aussi bien d'Adolf Hitler que de Jack l'éventreur. Sans compter tous les autres fichiers relatifs aux catastrophes naturelles, au vaudou, aux sorcières, aux yétis et tutti quanti. A noter la présence d'un répertoire constitué des meilleures images de graphistes sur le thème de l'espace... j'ai encore un peu de place sur le CD, si on y casait nos vacances à Palavas ?



Un soir pluvieux, Anna Vincent chercha un raccourci.

UN DE PLUS...

## Amiga show '97

Le samedi 3 et dimanche 4 mai 1997 de 9 à 19 heures aura lieu l'Amiga show 97 en Belgique. Le centre Culturel Wauterbos de Rode Saint Genèse accueillera, comme l'année dernière l'exposition. Au programme : démonstrations de logiciels (musique, dessin, vidéo, 3D), vente à prix fixe, zone de vente de matériel d'occasion, buffet froid (croque Liliane et assiette Jacquot)... Le salon est organisé par Digital précision. Le prix de l'entrée est fixé à 35 francs. Si vous souhaitez vendre du matériel d'occasion n'hésitez pas à réserver dès maintenant une table pour moins de 100 francs. Les exposants professionnels peuvent réserver leur stand au 00 32 24 26 05 04.

ENGAGEZ-VOUS QU'ILS DISAIENT

## Dream recrute

Dream recherche des passionnés d'Amiga et de systèmes alternatifs : Be, Linux, Next, Risc OS... Pour collaboration ponctuelle ou long terme. Sujets d'articles ou de rubriques bienvenus. Contacter Posse Press/RédactionDream, 21, rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris.

DUNGEON MASTER CLONE

## La fin du diable

Evil's doom est un jeu développé par Olympia team. Bientôt disponible dans le commerce et avant une preview en bonne et due forme, voici quelques superbes images de ce clone de *Dungeon master*. Vous commencerez le jeu sur un navire en haute mer en route pour l'île Noya. L'aventure vous permettra de rencontrer des personnages, de leur parler, de leur vendre ou acheter des objets et surtout de les recruter dans votre équipe de mercenaires. Il faudra vous rendre ensuite au donjon pour affronter les forces des ténébres. Bientôt sur vos écrans.



Une superbe interface.

WORLD COMPANY

## Viscorp attaque

En attendant de les mettre sur le rachat d'Amiga technologies, Viscorp a confié à ses avocats une affaire d'espionnage industriel. Le 4 décembre 1996 une plainte a été déposée contre la société de Dallas Curtis : Mathes holding corporation. Son système de télévision interactive (appelé *Uniview*) ferait appel à des brevets déposés par Viscorp. Y aurait-il de l'Amiga là-dedans ?

COMBIEN DE PATATES ?

## Picasso IV

Présentée au dernier salon de Cologne, la carte *Picasso IV* de Villagetronic, devrait être disponible à l'heure où vous lisez ces lignes. La carte dispose d'un nouveau chip graphique Cirrus logic 64 bits offrant des performances très supérieures au chip Cirrus Logic présent sur la *Picasso II*. La carte est livrée avec 4 Mo de RamEdo (Extended data out). Elle dispose en standard d'un module flicker fixer permettant de faire disparaître le scintillement des écrans en mode entrelacé. En option, la carte pourra accueillir un tuner vidéo (autorisant la visualisation de vidéo dans une fenêtre du Workbench), ainsi qu'un décodeur Mpeg.

MAINS SUR LE CHAMPIGNON

## It's a kind of Media Magic

Hisoft a le vent en poupe. Après avoir surfé sur la vague CD-Rom (*Squirrel*), sur la vague Mpeg (*Smd 100*), les voici sur la vague multimédia avec *Media magic* un logiciel de création de présentations multimédia de type *Scala*. Disposant d'une interface intuitive, *Media magic* exploite le principe du "drag and drop" (ce qui pourrait donner en mauvais français "clique et draine", pour créer des scripts. Le logiciel accepte tous les formats Ifi, les modules *Soundtracker* et *Octamed*, les sons 8SVX. Il nécessite le système 2.0 minimum, 2 Mo de Ram et un disque dur.

BON CONCEPT

## Nouveau Bus

La société Ateo concept nous confirme travailler sur un système de bus pour Amiga 600 et Amiga 1200 pour connecter différentes cartes d'extension dont en particulier des cartes graphiques, des contrôleurs Scsi, etc. L'ensemble bus + carte graphique sera proposé au prix public d'environ 1500 francs ttc. Les caractéristiques de la carte graphique rendent l'ensemble légèrement supérieur à une carte *Picasso II*. Cet ensemble devrait être disponible rapidement. D'autre part, Ateo propose un kit de connexion de lecteur CD-Rom lde pour la carte Apollo AT2000 (contrôleur lde sur bus Zorro II). Ce kit est l'équivalent de l'Atapi.device pour A1200 et A4000. Il est proposé à 150 francs.

WARCRAFT CLONE

## Foundation

La folie *Warcraft* arrive sur Amiga avec ce jeu développé par une équipe anglaise et qui devrait sortir sur CD-Rom d'ici quelques mois. Mêlant les principes de *Settlers*, *Warcraft II*, *Command and conquer* et *Mega-lo-mania*, *Foundation* permet de gérer un peuple dans un monde hostile. Il vous sera possible de guider vos personnages, de surveiller leur santé et leur moral, de construire des bâtiments, d'améliorer les techniques scientifiques, d'attaquer des bases ennemies. A noter que le jeu sera utilisable en réseau ou directement sur le même écran en "split screen".

MAINS SUR LE CHAMPIGNON

## Questions pour un champion

Epic annonce l'arrivée de l'Epic interactive quizz show, une remake de *Questions pour un champion* pour votre Amiga. Mis en scène à la manière d'un jeu télévisé (en AGA s'il vous plaît), *Eiqs* compte 3000 questions dans 20 catégories différentes : littérature, géographie, histoire... Les questions sont posées à haute et intelligible voix (en anglais malheureusement). On y répond en appuyant sur un "champion" spécialement conçu pour le jeu et qui se branche sur le port série de la machine.

VOYEUR

## Women of the web

Encore une encyclopédie. Elle aussi est multimédia. Elle aussi est interactive. Elle aussi est constituée de 500 Mo d'images, de textes, d'animations Mpeg, de sons. Le sujet : les femmes du Web. C'est plutôt dénudé et cela se consulte avec un browser Html. Edité par Sadeness Uk.

## en baisse

▼ Optonica

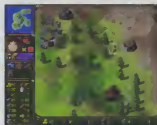
*L'éditeur anglais vient de disparaître. les mauvaises langues soulignent qu'il n'aurait jamais du s'associer avec Viscorp.*

▼ Ram et Alma

*Deux acteurs du monde Amiga français en moins. A qui le tour ?*



Femmes, je vous aime...

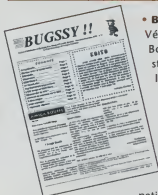


Un petit air de Settlers.



Jouable à deux.

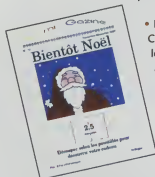
## Le coin des fanzines



## • Bugssy

Véritable bastion de l'Amiga, le Bordeaux user group de scientific students continue d'éditer son bulletin d'informations. Au sommaire : rubrique pratique *Assembleur*, *CLI*, une interview de Wouter van Oortmersen, le créateur du langage *E*, des infos sur la vie du club... A noter que le club a décidé de changer de logo.

Dommage, on aimait bien la petite abeille en tenue de graduate.



## • L'Ami gazine

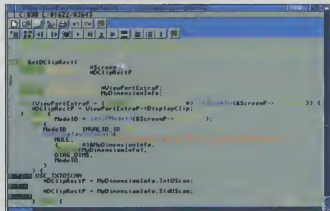
Couverture quadri de rigueur pour le numéro de fin d'année que nous avons reçu. Dix pages très fournie... dont un dossier consacré à la chasse au trésor parue dans le numéro 9 de Dream. Pour répondre à la question d'Ami gazine, signalons qu'un 1200 n'est pas en train de pourrir deux pieds sous-terre. Il s'agit

d'un coffre contenant un message bien particulier, qui permettra au gagnant de se faire connaître sans ambiguïté auprès de la rédaction. A ce jour, le trésor n'est pas encore découvert.

## REPRISE

## Langage à la casse

Vous souhaitez passer à un nouveau langage de programmation, plus puissant et plus adapté ? Pourquoi ne pas profiter de l'offre d'Adfi qui reprend 500 francs votre vieux langage (*Amos*, *Blitz*, *Dice*, *Glo*, *Lattice C*, *Sos C...*) pour l'achat du *Storm C*. Celui-ci passe donc sous la barre des 2 000 francs ! Attention, cette offre est limitée aux 20 premières commandes. N'hésitez pas à téléphoner.



Profitez de l'offre d'Adfi !

## SCAN NABIS

## Scanner artec

SLD (Schiltigheim), spécialiste de l'Amiga dans l'est de la France, devient distributeur des scanners Artec 6000C plus pour Pc et Amiga. Ce scanner couleur 24-bits est livré avec l'excellent logiciel Scanquix 3.6 pour Amiga version française qui comporte entre autre la fonction photocopie (scan et impression simultanée si vous disposez, bien entendu, d'une imprimante). Le scanner est livré avec une carte scsi pour moins de 2700 francs.

## REALITY SHOW

## Amos est mort, vive Reality

Rien sur le marché de l'Amiga n'a su se substituer au célèbre Amos pour la création « facile » d'applications ludiques et multimédia. Rien jusqu'à Reality. Ce nouveau langage orienté auteur, édité par Bmp promotions, est comparable à *klik* and *play* sur Pc. La création de programmes se fait uniquement par le biais de la souris en cliquant sur des icônes. Jeux, démos, éducatifs, présentations, utilitaires peuvent être réalisés sans la moindre connaissance technique de la machine et du système. A titre d'exemple, le logiciel permet de créer un fond en scrolling, des personnages ayant chacun leur propre mode de déplacement à l'écran, des objets-événements (plates-formes, échelles, pièges, monstres...), des effets graphiques et sonores, etc. Bientôt en test dans Dream.





Bédé Dream/Yann Serra



### Le musée d'Achille Talon

(AT, Tome 42)

par Greg

Après Gaston Lagaffe, Achille Talon voit à son tour la publication de la plupart de ses gags inédits. Habituellement, ce genre d'initiative n'est pas toujours très heureuse, mais cette fois, *Le musée d'Achille Talon* réserve de très bonnes surprises. Une succession d'histoires allant de une à six planches, où l'humour n'est pas seulement présent dans la dernière case. Les amateurs de belle écriture seront aux anges.



### L'héritier de l'empire

73

Par Vatine, Blanchard, Baron et Rabarot

Pour 1998, Georges Lucas annonce la sortie des trois premiers épisodes de cette fabuleuse saga qu'est *La guerre des étoiles*. En attendant, les éditions Dark horse nous proposent de connaître la suite des aventures de Luke, Han et Leia dans cette fabuleuse série où expose le talent de Vatine (*Aquablue*). Loin des adaptations farfelues de *Marvel*, *L'héritier de l'empire* s'inspire du seul scénario portant l'approbation officielle de Georges Lucas.

Music Dream/Rod

L'ALBUM DU MOIS



### Babybird Ugly beautiful

Man/Echo

Entre 1988 et 1994 Stephen Jones (alias Babybird) écrit des chansons dans l'anonymat le plus complet, près de 400 titres voient le jour sur son minuscule magnéto 4 pistes. C'est l'année dernière qu'il se fait connaître, sortant tour à tour quatre albums remplis de petites perles pop déjantées que les fans ont été invités à sélectionner pour un futur best of. Pourtant, bien qu'on y retrouve quelques vieilles chansons, *Ugly beautiful* ressemble plus à un premier album, et même si ses compositions perdent en spontanéité, son passage en studio avec un groupe de cinq musiciens leurs donnent une fraîcheur toute nouvelle.

### Wizards of ooze

Bambee  
B.MG/Backbone



Véritable phénomène de la scène musicale Belge, les Wizards of ooze sortent leur deuxième album avec toujours cette volonté d'autonomie artistique. Plus fou que jamais, ils flirtent avec le jazz, la soul et le métal dans une débauche souvent psychédélique. Un superbe album pourtant difficile à définir, c'est bien là tout le talent de ces magiciens du groove.

### Brainpool

Stay free  
Epic/Sony music



Auteur de plusieurs singles dévastateurs ayant mis leur pays (la Suède) sur les rotules durant plusieurs semaines, Brainpool s'attaque désormais à la France avec un album de pop-rock efficace. Piochant à droite et à gauche tout ce qui est le plus à même de communiquer leur bonne humeur, vous n'êtes pas prêt d'oublier ses mélodies !

### Tony Humphries

Mix the vibe  
Sony music/Dance pool



Maître incontesté du son "garage" New Yorkais, Tony Humphries est connu pour sa manière envoûtante et toute en douceur de nous faire vivre la musique. C'est avec des artistes incontournables de la scène New Yorkaise (Urban soul, Carolyn Harding, David Morales) qu'il nous entraîne dans son nirvana.

pierreyves.roudry@hol.fr

Ciné Dream/Mister B.

### La rançon

Ron Howard

Avec Mel Gibson, Renf Russo, Gary Sinise, Lili Taylor, Brewley Nolte, Usa, 1h58.

**S**i un bon thriller est un polar où l'on frissonne (to thrill = frissonner), alors, *La rançon* est un bon thriller ! Au départ, une énième histoire de kidnapping : le fils d'un des plus puissants hommes d'affaires de New-York est enlevé par des truands, qui réclament une confortable rançon. La réaction du père (Mel Gibson) est inattendue. À la télévision, il déclare tout de go aux ravisseurs qu'ils n'auront pas un sou, tout en proposant de fortes sommes à toute personne sus-



La rançon de la gloire.

ceptible de l'aider. Commence alors une course au jackpot entre un chef de bande très agacé (Gary Sinise, très bien) et une ville entière. C'est une des surprises de *La rançon* : ce héros très friqué, qui transforme le rapt de son fils en jeu télévisé, n'est pas très clair ; alors que certains truands sont

parfois touchants. Il suffit de voir le regard perdu de Lili Taylor (une fois de plus remarquable dans le rôle de la petite amie du ravisseur) pour la mettre du côté des victimes de cette sordide histoire de dollars. Ron Howard (*Willow*, *Backdraft*, *Apollo 13*) prouve qu'il change de genre avec beaucoup d'aisance. En choisissant ses décors dans les coins les plus sombres de New York, il fait planer comme une inquiétude sur cet excellent film noir.

# BONS PLANS DES SUPERS AFFAIRES

Acheter à meilleur prix ? Obtenir gratuitement toutes sortes de cadeaux ou d'avantages ? Facile avec les bons plans de Dream ! Chaque participant s'engage à vous faire bénéficier d'avantages exclusifs si vous lisez le magazine !

Pour en profiter, deux solutions :

- Si vous achetez directement en boutique, présentez le magazine au moment de votre passage en caisse ;
  - Si vous achetez par correspondance, envoyez un bon découpé ci-dessous avec votre commande et votre règlement (attention, n'oubliez pas les frais d'envoi et de gestion).
- Reportez-vous aux publicités du magazine pour mieux connaître les produits des sociétés présentes dans cette rubrique. Attention, ces offres ne sont valables que jusqu'au 28 février, date de la sortie du prochain numéro en kiosque... n'attendez pas !

## • DeltaGraph'x

Pour toute commande de 450 francs hors frais de port, recevez gratuitement Personal paint V6.4 entièrement francisé (Valeur 350 francs).  
Souris Wizard 560 dpi au prix de 90 francs ttc. Aminet 10,12,13 au prix de 50 francs le CD-Rom. Logiciel Adorage au prix de 650 francs ttc. Les genlocks d'Electronic design, prix moins 10 %. Réalisez vos transferts sur T-shirt et vêtements avec votre imprimante jet d'encre (couleur ou monochrome). Le film de transfert A4 5 feuilles au prix de 100 francs ttc. Minitour 150 francs ttc.  
Ces tarifs s'appliquent uniquement à la vente par correspondance.  
DeltaGraph'x, 4, rue des Iris, 91180 St Germain les Arpajon. Tél : (01) 60 84 16 14.

## • Editions Adfi

Offre PAO : PageStream au prix de 1990 francs au lieu de 2490 francs, Type Smith au prix de 790 francs au lieu de 990 francs.  
Coffret éducatif Décollages, une économie de 125 francs.  
Décollages, l'espace, l'alphabet, la mer, coloriage au prix de 690 francs au lieu

de 815 francs.

Pour toute acquisition du StormC Ansi/C++, nous rachetons votre ancien langage commercial au prix de 500 francs. Attention ! cette offre est limitée à 10 exemplaires.  
Editions Adfi, résidence les Cottages, 83 rue André Theuriot, 63000 Clermont-Ferrand. Tél : (04) 73 93 77 31.

## • Fds

- Modem Us robotics V133600, adaptateur série Amiga + A-Net au prix de 1240 francs au lieu de 1290 francs.  
- Décodeur Vidéo CD Smd-100 au prix de 1640 francs au lieu de 1690 francs.  
- Master iso V1.25 au prix de 899 francs au lieu de 990 francs.  
- Méga promotion sur Asim Cdfs V3.6 vf (EOM) au prix de 240 francs au lieu de 290 francs.  
- 5 CD-Roms achetés, 1 CD-Rom surprise vous sera offert.  
- Aminet 15,16 ou 17 au prix de 75 francs au lieu de 79 francs.  
Ces offres sont valables uniquement par correspondance en joignant le coupon Bons plans Dream avec votre règlement par chèque ou mandat.  
Fds, 82, rue de Sully, BP 134, 59 453 Lys Les Lannoy Cédex, tél : (03) 20 02 06 63.

## • Génération micro

Si vous recherchez tout type de logiciel pour Amiga ou si vous désirez revendre votre matériel ou vos jeux, nous rachetons tout comptant !  
Génération micro, 53 rue de l'Ouest, 75014 Paris. Tél : (01) 43 21 76 91.

## • Premier mail order

Pour toute commande, vous êtes offert un coupon spécial permettant de parer un ami et de bénéficier de 30

francs de remise sur chaque jeu de valeur supérieure à 59 francs.

Premier mail order, 14, Orwell court-Hurricane Way-Wickford, Essex SS11 8YJ, Angleterre, tél : (00)1-268 571 157.

## • Software paradise

Pour fêter son ouverture, Software paradise vous propose 10 % de remise sur l'ensemble de son catalogue CD-Rom.  
Vous pourrez participer à notre tirage au sort pour gagner un an d'Aminet, en nous envoyant votre coupon "bons plans".  
Software paradise, Centre de commerce du B.A.B. 39, route de Lamouly, 64600 Anglet. Tél : 05 59 58 20 88.

## • Turtle bay direct

Pour tout achat supérieur à 500 francs, un pack de jeu vous sera offert.  
Durant l'exposition qui se déroulera dans nos locaux, nous serons à votre disposition et nous vous offrirons un joystick type aviateur pour une commande supérieure à 100 francs.  
Turtle, l'Etang Simon, 03320 Le Veudre, tél : (04) 70 66 44 25.

## LISTE DES ANNONCEURS

Amie p.9  
DeltaGraph'x p.41, p.51  
Editions Adfi p.13  
Evasion p.33  
Fds p.53  
Génération micro p.33  
Infologic 4° de couv  
Phoenix p.47  
Presse press 2° de couv, p.3, 3° de couv  
Premier mail order p.31  
Si diffusion p.33  
Software paradise p.45  
Turtle bay direct p.20

Dream dégage toute responsabilité sur l'application de ces offres qui sont entièrement prises en charge par les annonceurs.



# Gagnez de l'arge

*Les passions coûtent plutôt cher.*

*Ceux qui ont un Amiga depuis plusieurs années le savent. A l'instar de 28 millions d'américains, pourquoi ne pas transformer ce dada coûteux en opération lucrative ? Une analyse minutieuse de tous ceux qui ont su faire de leur micro-ordinateur un véritable gagne-pain permet de distinguer six profils : le créatif, le scribe, le pédagogue, l'entrepreneur, le productif et le chanceux. Saurez-vous être l'un d'eux ?*



## Le créatif

**Vous êtes graphiste, musicien ou programmeur amateur ? Pourquoi ne pas devenir auteur ? Mais attention, pour décrocher votre premier contrat, deux mots**

d'ordre : originalité et persévérance. Quelle que soit votre spécialité, les clients potentiels ne manquent pas. Les graphistes pourront intéresser les agences de publicité (création de logos), les sociétés de développement de logiciels (conception de graphismes), les sociétés de communication multimédia (création de pages *Html* ou de présentations multimédia) ou encore les magazines de presse pour la création d'illustrations. Didier, 30 ans, est opticien de profession et utilisateur de *Lightwave* à ses heures perdues. Grâce à une relation, il a vendu ses services à un grand magazine de vulgarisation scientifique qui recherchait des images d'atomes pour illustrer un article sur la fusion nucléaire.

Les musiciens sont demandés surtout par les maisons d'édition de logiciels. Dans le processus de développement d'un jeu, l'habillage sonore n'intervient qu'en phase finale. Ceci explique que les musiciens ne sont généralement pas intégrés aux maisons d'édition qui préfèrent faire appel le moment

## Interview de Stéphane Anquetil

### Auteur, Journaliste, développeur

**Dream :** vous avez le profil type de la personne qui gagne de l'argent avec son micro ?

Stéphane Anquetil : j'ai en effet abandonné mes études aux Beaux arts pour essayer de vivre grâce à mon Amiga... Malheureusement, 2 mois après Commodore France disparaissait.

**D :** quels ont été vos différents jobs ?

SA : j'ai écrits bien entendu des articles pour Dream. J'ai donné des cours d'infographie sur *Deluxe paint* dans un lycée. J'ai développé, en collaboration avec David Screve, le logiciel commercial *Décollages*. J'ai réalisé des présentations diverses sur *Scala* pour des sociétés. J'ai fourni des graphismes à la demande. Enfin, j'ai sorti quelques logiciels dans le domaine public.

**D :** professionnellement qu'est-ce qui est le plus enrichissant ?

SA : c'est évidemment de développer soi-même un programme ; travailler de la conception à la création du packaging est quelque chose de formidable. Tout comme participer à des salons pour voir la réaction des utilisateurs.

**D :** financièrement, qu'est-ce qui est le plus rentable ?

SA : c'est sans aucun doute vendre son savoir-faire à des sociétés qui n'y connaissent rien en micro, en particulier des applications pour des bornes interactives.

**D :** pouvez-vous donner quelques chiffres ?

SA : une application pour borne peut monter jusqu'à 10 000 francs. Pour l'édition de mon logiciel, j'ai 10% du prix de vente du logiciel (mon collaborateur a également 10%). Ceci représente un bon pourcentage.

**D :** en définitive, peut-on vivre de son Amiga ?

SA : je dirai que l'Amiga est un excellent outil pour débuter. Il est très bien fait pour le "prototypage" ou la frappe de textes au kilomètre (nous disposons à mon avis des meilleurs éditeurs de textes toutes plates-formes confondues). Je pense également que la machine, les logiciels et le marché sont plus accessibles que sur *Pc*.



# nt avec votre Amiga !

venu à des collaborateurs extérieurs.

Le cas des programmeurs est un peu différent des graphistes et musiciens. Dans ces deux derniers cas le support de développement (en l'occurrence l'Amiga) importe peu pour le client : un fichier mod, une page *Html* ou une image *iff* seront utilisables sous tous les systèmes (et en particulier *Pc*). Les programmeurs Amiga auront plus de mal à intervenir sur les développements de maisons d'édition focalisées aujourd'hui sur le *Pc*... à moins bien sûr de s'y connaître également sur cette machine.

Les initiés qui ont développé un projet Amiga complet peuvent essayer de le vendre à une maison d'édition. Quelques sociétés d'édition françaises, notamment Adfi, peuvent prendre en charge la commercialisation de logiciels utilitaires. En matière de jeux, sachez qu'il n'y a guère plus que des entreprises anglaises pour accepter de commercialiser un produit Amiga : Otm, Vulcan, Makyk et Guildhall sont les plus actives. A titre d'exemple, citons la formidable aventure d'Andy Davidson, collégien anglais, qui avait développé un programme original à mi-chemin entre *Lemmings* et *Ballistics* en *Blitz basic*. En le présentant à Team 17, il eu le plaisir de voir que son projet pouvait avoir un avenir commercial. Quelques mois plus tard, *Worms* sortait sur 13 plates-formes (du *Pc* à la *Playstation* en passant bien entendu par l'Amiga) et devenait une des meilleures ventes de l'année.

La signature d'un contrat est une étape décisive. A titre d'information, sachez que les droits d'auteur sur un logiciel livré "clé en main" à un éditeur varient

entre 5% et 15% du prix de vente ht, en fonction de la vocation du programme (professionnelle ou ludique) et du nombre de versions attendues. Attention cependant à ne pas vous faire exploiter. Des anecdotes infâmes circulent en coulisses, comme cette société française qui, il y a quelques années, a rémunéré 15 francs (par le biais d'un tour de passe-passe juridique), les deux auteurs d'un jeu ayant eu un énorme succès.

N'hésitez pas à demander l'aide de la Scam (Société civile des auteurs multimédia, Hôtel de Massa, 38, rue du Fbg Saint-Jacques, 75014 Paris) et d'enregistrer vos productions à l'Inpi (Institut national de la propriété industrielle, 26 bis, rue de Saint Pétersbourg, 75008 Paris). Ces formalités vous permettront en cas de litige de prouver la paternité de votre oeuvre. Soulignons enfin que la commercialisation de votre produit n'est pas la seule alternative. Il existe aussi le shareware. Les utilisateurs s'engagent à vous verser une somme, modeste, s'ils utilisent régulièrement votre programme. Pour l'efficacité des retours, nous ne serions trop vous conseiller de brider un petit peu votre logiciel et d'offrir, contre rétribution, la version complète et les mises à jour. Le prix d'un shareware peut varier de 50 à 250 francs. Pour diffuser un shareware, la voie royale était autrefois la collection *Fred fish*. Elle est aujourd'hui la collection *Aminet* qu'il convient de contacter via Internet. Un autre excellent filon est celui des disquettes et des CD-Rom de magazines. Sachez qu'un auteur français ayant mis son programme sur la disquette de *Dream* en shareware s'est vu submergé de

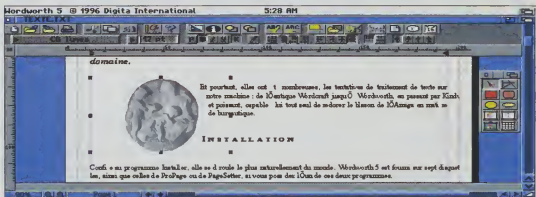
demandes et a tiré près de 50 000 francs de revenus sur cette opération. L'auteur de *Mui* aurait de son côté touché plus de 100 000 francs sur la vente de son shareware.



*Worms, quand l'idée du lycéen...*



*... devient le titre phare d'un grand éditeur.*



Wordworth, le must du traitement de textes.



### Le scribe

Deuxième type d'acteur : le scribe, en d'autres termes "l'écrivain public". Il propose une gamme de services qui va de la saisie de "textes au kilomètre" à la saisie avec lecture, mise en page et impression de qualité. Il n'existe pas réellement de configuration pour ce type de travail. Ceux qui disposent d'un scanner et d'un logiciel de reconnaissance de caractères (comme celui testé dans ce numéro) gagneront bien entendu en efficacité. Pour un simple travail de saisie, l'imprimante n'est pas nécessaire puisque le texte sera mis en page à posteriori par votre client. Pour un travail plus poussé, on pourra s'équiper d'un traitement de texte avec correcteur orthographique (Wordworth 6) ou encore d'un logiciel de Pao (Pagestream) et d'une imprimante de bonne qualité (jet d'encre ou laser). Vous pouvez vous adresser à des associations, des entreprises, des syndicats, des commerçants, des clubs pour la rédaction, de lettres, de rapports, d'affichettes, de plaquettes ou de bulletins d'information... Les restaurants constituent également une cible privilégiée : ceux-ci ont souvent des difficultés à imprimer des cartes de menus, les imprimeurs

professionnels travaillant rarement à moins de 500 ou 1000 exemplaires. Les petites annonces à l'attention des particuliers ne sont pas à oublier (thèses, mémoires, Cv...). Il convient de se tenir au courant des périodes de remise de thèses et de faire la promotion de vos services dans les journaux gratuits, les écoles d'enseignement supérieur et les universités. Les étudiants pressés apprécieront particulièrement le "mémoire en une semaine" ou le "Cv en 24 heures". Pour connaître les règles de présentation d'un bon Cv, reportez-vous à la littérature abondante dans ce domaine. Sachez enfin que les tarifs pratiqués vont de 8 à 20 francs la page, en fonction du nombre de pages, du temps imparti, du travail de mise en page, de la langue. Une langue étrangère à votre répertoire sera justement un avantage incontestable. Vous pourrez ainsi vous lancer dans les traductions. Les importateurs de logiciels (mais également d'appareil de tous types), doivent désormais systématiquement franciser les produits et les notices. Le tarif varie entre 20 centimes et 1 franc le mot. Il existe bien entendu des traducteurs automatiques, mais leur efficacité laisse malheureusement à désirer. Enfin, si votre cheval de bataille n'est pas une langue étrangère mais tout simplement le français, vous pouvez vous improviser "relecteur", sachant qu'il s'agit là d'un travail qui doit être effectué avec une rigueur extrême. Votre tâche consiste à vérifier la totalité d'un fichier que l'on vous fournit sur disquette : orthographe, style et grammaire. La révision d'un livre de 250 pages peut être payé près de 10 000 francs.

### Le productif



Avec le temps, le terme "logiciels de productivité" est né. Ce terme désigne tous les logiciels de bureautique et de "vie quotidienne" qui visent à augmenter votre productivité personnelle et donc à vous faire gagner de l'argent. On ne saurait trop conseiller par exemple aux dépensiers de gérer leur budget personnel avec Abank, Blitzbank ou encore Gestion 2000. De même, un tableau (de type Turbocak) sera d'un grand intérêt pour qui veut gérer ses opérations en bourse. Signalons enfin les produits de domotique tels PlugMaster qui peuvent vous permettre de gérer au mieux votre consommation de gaz ou d'électricité.



Mui, ou quand le shareware peut rapporter gros.

## Interview de Pierre-Philippe Launay

### Directeur des éditions Adfi

**Dream : comment avez-vous lancé votre affaire ?**  
**Pierre-Philippe Launay :** tout a commencé avec le succès de la version 1 (actuellement 3.6) du logiciel Abe. Un réinvestissement constant en ressources humaines, en matériel et en communication a fait le reste.

**D : pensez-vous qu'aujourd'hui une société puisse vivre uniquement avec une activité Amiga ?**

**PPL :** tout dépend de sa taille et de son type d'activité. Le marché de l'Amiga peut permettre une bonne rentabilité à condition d'opter pour la qualité. La mauvaise qualité amène certes un gain à court terme mais le client ne peut pas être trompé longtemps.

**Dream : que conseilleriez-vous à quelqu'un qui veut se lancer ?**

**PPL :** ne pas se limiter au seul marché Amiga. L'Amiga ne doit être qu'un avantage décisif face au monde extrêmement concurrentiel de l'informatique aujourd'hui. Il faut aussi étudier correctement le marché et ne pas lancer un produit ou un service sans une étude sérieuse de rentabilité.



### Le pédagogue

Le pédagogue a acquis une connaissance approfondie de la machine qu'il souhaite partager. Articles, cours particuliers, livres... Le pédagogue aime parler de l'Amiga et de ses passions. Pour ce qui est des articles, la meilleure méthode est de réfléchir à un sujet d'article original et de le présenter "clé en main" à un magazine. En fonction de vos ambitions visez des fanzines, des magazines Amiga, des magazines d'informatique généraliste ou, si vous parlez une langue étrangère, des magazines étrangers en leur proposant une chronique ou une revue de presse française. Avec le temps, vous pourrez vous constituer un "press-book". En fonction des publications, les prix sont fixés à la page ou au feuillet (25 lignes de 60 caractères, soit 1500 signes). Le pédagogue peut également donner (ou même rédiger) des cours sur Amiga. Un logiciel, la programmation, la pao, la musique, la vidéo ou les graphismes, peuvent faire l'objet de cours pour des particuliers, des associations ou des entreprises.

de l'Amiga et de ses passions. Pour ce qui est des articles, la meilleure méthode est de réfléchir à un sujet d'article original et de le présenter "clé en main" à un magazine. En fonction de vos ambitions visez des fanzines, des magazines Amiga, des magazines d'informatique généraliste ou, si vous parlez une langue étrangère, des magazines étrangers en leur proposant une chronique ou une revue de presse française. Avec le temps, vous pourrez vous constituer un "press-book". En fonction des publications, les prix sont fixés à la page ou au feuillet (25 lignes de 60 caractères, soit 1500 signes). Le pédagogue peut également donner (ou même rédiger) des cours sur Amiga. Un logiciel, la programmation, la pao, la musique, la vidéo ou les graphismes, peuvent faire l'objet de cours pour des particuliers, des associations ou des entreprises.

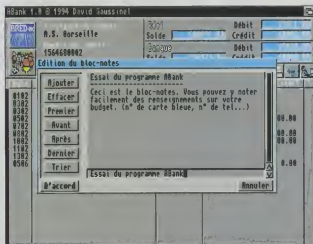


### L'entrepreneur

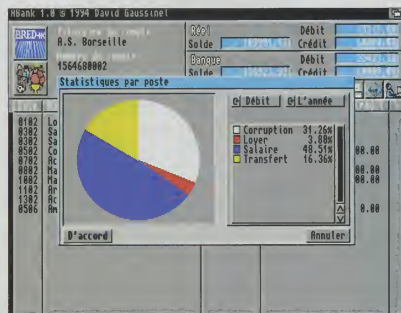
Aimant le risque, l'entrepreneur a décidé de créer sa société autour de l'Amiga ou de l'informatique en général. Les options sont nombreuses : maintenant,

programmation de logiciels clés en main, récupération de fichiers, vente de matériel. Dans tous ces cas, il vous faudra disposer d'un capital minimal de 50 000 francs pour créer votre société.

té. Il sera nécessaire en outre d'apprendre les rudiments de la comptabilité, de la promotion et d'étudier avec attention vos prix. N'hésitez pas à contacter les organismes spécialisés comme l'Ance (Agence nationale pour la création d'entreprises, 14, rue Delambre, 75014 Paris) et à lire la presse spécialisée dans ce domaine (Jobs magazine, Rebonds, Défis, L'essentiel du Management...). Dans le cas le plus fréquent, celui de la distribution de matériel et de logiciels, la vente en boutique semble moins populaire que la vente par correspondance. Il peut sembler raisonnable de coupler son activité de vente de produits Amiga avec une autre activité (le Pc ou la console). Avec de l'expérience vous pourrez vous lancer dans l'édition de logiciels et, pourquoi pas, négocier la distribution exclusive de certains produits étrangers en France. Sachez qu'il existe nombre d'excellents produits en Allemagne ou en Angleterre qui n'ont pu franchir les frontières faute d'importateur et, surtout, de traducteur. Citons, à titre



Qui veut voyager loin...



... ménage son compte en banque.

L'Etang Simon . 03320 Le Veudre Tél : 04.70.66.44.25 Fax: 04.70.66.42.20  
Ouvert du lundi 14 H à 19 H et du Mardi au Samedi 10 H-12 H et 14 H à 19 H

## BARETTES MEMOIRES

4 Mo en 8 bits	99 Frs B
4 Mo en 32 bits	130 Frs B
8 Mo en 32 bits	130 Frs B
4 Mo en 32 bits DDO	130 Frs B
8 Mo en 32 bits	240 Frs B
8 Mo en 32 bits DDO	250 Frs B
16 Mo en 32 bits	540 Frs B
LA RAM 32 Mo	1090 FrsB

## EXTENSIONS MEMOIRES

A500 - 512 Ko avec horloge	190 Frs B
A500+ - 1 Mo sans horloge	280 Frs B
A600 - 1 Mo sans horloge	300 Frs B
A600 - 1 Mo avec horloge	380 Frs B

## CARTES MEMOIRE ET ACCELERATRICES

Pour A1200	410 Frs C
TBZ 1200 (8Ks + places Copro)	1090 Frs C
Blizzard 1240 V1 68030 - 50 Mhz	1900 Frs C
Bizzard 1240 TERC 68040 - 40 Mhz	530 Frs C
Option Copro pour Blizzard	3890 Frs C
Blizzard 1240 V1 68060 - 50 Mhz + Copro	3900 Frs C
Kit scsi 1240 / 1240 / 1260	790 Frs C
Coprorescences: PLCC 68882-33/50 Mhz	190 Frs C
Copro PCA 68882 pour BLIZZARD	590 Frs C

A 1200 ESCOM PACK magic 2690 Frs E  
A 1200 ESCOM-hd 170+scala 3690 Frs E  
comparez nos prix en tower amiga !!!

**TOWER 1200**  
**3690 Fr E**  
**COMPLET**  
**750 F C**  
EXTERNE  
WB 3.1

**- SUPER PROMOTION -**  
**CD ROM 4x externe SCSI**  
Avec cable alimentation, toute machine  
Seul 890 F C  
Avec SQUIRREL 1270 F C

## LES OCCASIONS

Clavier A1200 azerty 'Neuf'	150 F A
Clavier A1200 qwerty	100 F A
Manuel AREXX-3.0	100 F A
Manuel AREXX-3.0	100 F A

## DISQUES DURE INTERNE AMIGA 1200

80 Mo 2.5 N C	145 Mo 2.5	790 Frs C
270 Mo 2.5	790 Frs C	890 Frs C
850 Mo	950 Frs C	1180 Frs C
1.2 Go	1320 Frs C	1485 Frs C
2.0 Go	1790 Frs C	16 Go
BRADERIE SUR LES HD NEUFES ou OCCASIONS	60 Frs C	
hd 200 mo 2.5	750 F C	hd 120 mo 2.5
DISQUES DURS SCSI	695 F C	
zip externe	1330 Frs C	Cartouche zip
1 Go	1660 Frs C	CDrom int scsi X4
Boitier T80 HD IDE + RAM 060 32 bits	890 Frs C	

## LECTEURS DE DISQUETTES

Externe tout Amiga 880 ko	310 Frs C
Externe amiga 1.76 Mo	690 Frs C
Interne Amiga 500 880 ko	295 Frs B
Interne A 2000 880 ko	350 Frs B
Interne A 2000 880 K	295 Frs B
Interne A1200/A4000 1.76 Mo	570 Frs B
Lecteur avec FACADE pour TOWER 880 ko	210 Frs B

## ACCESSOIRES

SQUIRREL seal	410 Frs B
SURF SQUIRREL	750 Frs B
Interf Idemux (option Idetfx)	199 Frs (490 Frs) A

## LES OFFRES CD ROM

CDROM ATAPI NU	CD ROM ATAPI EXTERNE
CDX8	650 Frs C
CDX12	930 Frs C
CDX12	CD 12X 1030 Frs C
Boitier externe CD + Alm 220 V	199 Frs C

## AMIGA ET COMMUNICATION

AMIGA S-POR	390 F B
logiciel Idetfx-manuel	320 F B
modem v34 28800 vocal	1090 F B
cadem cd (g) - net avec chaque modem	

## CANON BJC 240

1490 frs D

## LE STAND CABLERIE - Autres cables nous contacter

Cable 2.5/2.5	50 F A
Cable 2.5/2.5/5.5	120 F A
Cable Parnet	90 F A
Rallonge joystick	90 F A

Tout nos prix sont TTC. Payment en CB Chèque ou Virements dans la limite des stocks disponibles. Pour les frais de port voir rubrique

## Tower A1200 complet

Installation tres simple et rapide. Absence de sonnerie n'est pas envisagee. Le clavier est un clavier PC 105 F

## Version avec clavier PC 105 F

Prêt à brancher  
A1200 3.1 TOWER+Pack MAGIC complet  
3590 F E

## Kit perimcia

OPTION:  
KIT T80 FR KEY PC + CLAVIER PC;  
INTERFACE CLAVIER  
290 F B

## CYBERSTORM 68060 50 MHZ

4690 FRS

## CYBERVISION 4 MO 1990 FRS

4690 FRS

## Roms with A500/A500+/A2000

(Pour installer 2 Roms)  
Rom 1.3  
Workbench 3.00 Disk sans Manuel  
Souris Amiga 400 DPI  
Track ball professionnel  
Interface Midi  
Horloge Amiga 1200  
ALIMENTATION Amiga 146 watts  
10 Disquettes 3.5 HD  
Encasinet 2\*120 W ampli  
Foot Pedal (Complément efficence des amateurs de course de voiture et simulateurs, il s'utilise au pied  
Joy top thd (efficace et robuste)  
65 F A

## 150 F A

## 145 F A

## 100 F A

## 99 F A

## 270 F A

## 27 F A

## 250 F B

## 50 F A

## 65 F A

## Paragon 3300x600 dpi, 120x1200 Interp. 16.7 M de couleurs, livré avec Scanquick.3

## Squirrel

## 70 F A

## 120 F A

## 99 F A

## 50 F A

## NOUVEAU CHEZ TURTLE BAY DIRECT

Notre Nouvelle Gamme de cartes accélératrices

## Pour A1200

SHARK 1230 : 68030-25 MHZ	650 Frs
BLACK 1235 : 68030-25 MHZ	650 Frs
TIGER 1240-25 : 68030-25 MHZ	1750 Frs
TIGER 1240-40 : 68030-40 MHZ	2350 Frs
Se monte dans un A1200 de necessite pas une tour	
SYDNER 1260-50 : 68060 - 50 MHZ	3990 Frs
KIT SCSI	390 Frs

## Pour A3000/4000

FANTOM 3040-40 : 68040-40 MHZ	2790 Frs
FANTOM 3040-50 : 68060-50 MHZ	4790 Frs
FANTOM 4040-40 : 68040-40 MHZ	2790 Frs
FANTOM 4040-50 : 68060-50 MHZ	4790 Frs

## Matériel livré avec notice française et disquette

## Nouveau après le Tower ... le Bus ZORRO II

Matériel livré avec notice française 1399 Frs  
Votre système est muni, du contrôleur de clavier PC incorporé, fonctionne avec toutes les cartes d'extensions disponibles on non du marché, elle incorpore 7 slots Zorro II.

## TOUT ces produits correspondent à des

## Frais de port

## de classe C (70 Frs)

## Nous importons également les produits suivants :

ASWB 3.1 + ROM pour	A500 / A600 / A2000
A1200	611 Frs C
A3000	1850 Frs D
A4000	410 Frs C
Complet Docs,Roms,disquettes	

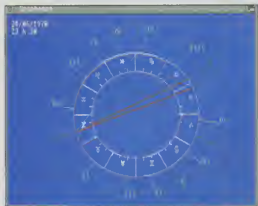
## FRAS DE PORT : Montant à rajouter pour un envoi

A = 50 FRS B = 60 FRS C = 70 FRS D = 100 FRS  
E = 160 FRS AUTRES : CHRONOPOST + 30 FRS  
CONTRE REMBOURSEMENT : + 27 FRS  
POUR PLUSIEURS ARTICLES PRENDRE LE  
PORT LE PLUS IMPORTANT + 10 FRS



d'exemple, les excellents produits allemands de la société Maxxon. Dans un tout autre secteur, laissez-nous vous compter l'histoire de M. Setton qui, il y a 25 ans, a commencé en important en France une marque de matériel hi-fi inconnue. Aujourd'hui il est suffisamment riche pour posséder l'une des plus belles collections de voitures de course au monde. Peut-être avez-vous entendu parler de la marque qu'il a importé en France : Pioneer.

Autre type d'entrepreneur : l'expert improvisé. Disposant d'un logiciel spécialisé dans un certain domaine, l'utilisateur se transformera en consultant-expert pour des clients recrutés par petites annonces ou marketing direct. Vous disposez



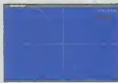
Devenez astrologue sur Amiga.

d'un logiciel d'astrologie ou de numérogie ? Pas de problème, devenez la Madame Irma bon l'Amiga. Vous disposez d'un scanner et d'un bon logiciel de retouche d'images ? Spécialisez-vous dans la numérisation sur disquettes de photos pour le grand public. Vous disposez d'un logiciel de diététique ? Proposez des régimes amincisants par correspondance. Ne riez pas, toutes ces activités existent vraiment. Elles sont d'ailleurs détaillées dans le livre *Quarante moyens de faire fortune avec votre micro-ordinateur* aux éditions Rendement plus.



## Le chanceux

Citée à titre anecdotique, la race des chanceux est la plus méconnue. Et pour cause, elle sévit surtout à l'étranger. Le chanceux se sert de l'Amiga pour forcer le destin. Plusieurs sociétés anglaises ont ainsi relevé le défi en éditant des programmes pour ces spécialistes : *Multipred*, *Course winner* ou *Polls Winner* sont dédiés au tiercé et au loto sportif outre-Manche. Ces programmes combinent des statistiques exhaustives sur les chevaux anglais (ou les équipes de football nationales) avec des procédures algorithmiques de sélection. Sans vous faire toucher systématiquement le gros lot, ces logiciels sont censés augmenter sensiblement vos chances de gain ! En France, plusieurs logiciels du domaine public existent. Nous citerons *Lotocalc* et l'excellent *Loto* d'Hervé Dupont (dont certains programmes sont déjà parus sur la disquette Dream).



Je vais prendre un astro...

Wim Sical



## Interview de Véronique

### Typist

Dream : qu'est-ce qu'une "typist" ?

Véronique : cela vient du mot anglais "to type" qui signifie taper à la machine. En fait, je tape pour diverses personnes : des rapports, des dossiers, des scénarios...

D : comment recrutez-vous vos clients ?

V : au début j'ai passé des petites annonces dans des journaux gratuits. Mais désormais, cela fonctionne beaucoup par bouche à oreille. J'ai une clientèle fidèle.

D : pourquoi travaillez-vous sur Amiga ?

V : pour être honnête, c'est arrivé par hasard. Mes enfants avaient un Amiga 500. Lorsqu'ils ont acheté un Amiga 1200, ils m'ont donné leur ancien ordinateur. Etant au chômage à ce moment là, j'ai essayé de l'utiliser pour devenir "typist" ... et cela a tout de suite marché !

D : de quelle configuration disposez-vous ?

V : j'ai donc un Amiga 500 avec le logiciel Excellence et un correcteur orthographique français ainsi qu'un disque dur. Tout cela peut paraître un peu vieux, mais cela fonctionne parfaitement. J'ai surtout investi sur l'imprimante laser. En outre, mon système est largement amélioré par l'ajout de petits programmes sharewares : je peux lire et écrire des disquettes Pc, je peux chronométrer exactement mon temps de travail, etc. Pour rien au monde je ne me séparerai de cet environnement ! Je dois aussi dire que je me suis fait installer une deuxième ligne téléphonique.

D : combien gagnez-vous par mois ?

V : cela varie énormément. Pendant les mois d'été par exemple j'ai assez peu de travail. En moyenne, je dois gagner 3500 francs. Mais le plus grand avantage est de pouvoir travailler chez soi.

# Re-play it again, Sam

Les nostalgiques des vieux micro-ordinateurs et des premiers jeux vidéo vont être contents. En effet, jusqu'au 15 mai 1997, Re-play s'expose à Londres. L'occasion de redécouvrir ces vieilles bécane qui ont fait l'histoire de l'informatique.



**E**n 1962, Steve Russel et quelques autres étudiants du célèbre Mit (Massachusetts institute of technology) créent le tout premier jeu vidéo : *Space war*. Comme son titre le laisse supposer, le joueur dirige un vaisseau (un gros carré) attaqué par des hordes d'autres vaisseaux (des petits carrés) tout cela dans l'espace, frontière de l'infini. A l'époque, ce jeu avait repoussé les limites de la technologie mais aujourd'hui, on pourrait caser des milliers de *Space war* sur une simple disquette. Dix ans plus tard, un autre étudiant du Mit, Nolan Bushnell, créa une nouvelle version de *Space war* : *Computer space* fut le premier jeu d'arcade (vous savez, ces grosses machines de jeu dans lesquelles on injecte des pièces, plein de pièces). En raison de sa difficulté vraiment mal dosée, ce ne fut pas un succès commercial mais Bushnell revint douze mois plus tard avec un nouveau titre : *Pong*, qui reléguait les autres jeux de l'époque au rang d'antiquités (d'après les auteurs mais on veut bien les croire tant le succès fut important). Mais si cette histoire est passionnante, vous ne trouverez pas grand chose de plus à l'expo Re-play.

**Moi, je suis mieux que toi, na !**

Les organisateurs sont motivés, ils présentent Re-

play comme "la meilleure des expositions consacrées aux développeurs de jeux". Peut-être ont-ils été un peu optimistes car c'est avec une sensation de trop peu que l'on ressort de la visite. En entrant dans l'exposition, on se retrouve face à un large écran vidéo montrant un film de cinq minutes tournant en boucle et qui semble plutôt faire la promotion des meilleurs groupes de musique du moment ! Pour rejoindre la salle principale, le visiteur devra passer devant des panneaux qui présentent, en textes et en images, des anecdotes sur l'histoire des jeux vidéo. On apprend ainsi que Nintendo n'était à l'origine qu'un obscur fabricant de cartes à jouer ou encore que Nolan Bushnell avait utilisé les gains de *Pong* et des jeux suivants pour ouvrir une chaîne de pizzerias en 1983.

## La partie intéressante

Après la lecture, les choses sérieuses commencent avec la présentation de différentes machines du passé. On peut redécouvrir le *Zx81* qui avait fait un malheur en 1981 avec son kilo-octet de mémoire vive. On pouvait acheter ce bijou dans des pharmacies ! La *Colecovision*, une machine très puissante de 1983 qui avait fait de l'effet avec son premier jeu : le gentil *Donkey kong* qui continue son bout de chemin sur consoles. On redécouvre (pour les vieux baroudeurs que nous sommes) l'ordinateur *Mattel aquarius* avec ses touches en caoutchouc bleu, successeur en 1983 de l'une des consoles les plus vendues : l'*Intellivision* (1978). La console *PrintzTonic* (1978), peu connue en France fut l'une des nombreuses machines de l'époque ayant permis aux foyers de s'adonner aux joies de *Pong*. Les machines plus connues comme l'*Atari vcs*, les *Commodore Vic 20* et *C64* ainsi que le fameux *Sinclair spectrum 48* sont aussi de la fête. On trouve également des machines d'arcade avec *Space invaders*, *Galaxion* et un original de *Pong*. Une rangée de Pc vous présentent les différents types de jeux et vous proposent de répondre à trois questions sur le sujet.

## Toucher avec les yeux

Regarder et s'émerveiller devant ce qui était, à différentes époques, la pointe de la technologie en



Oldies, but...



goodies !



Regardez comme elle est heureuse !



## Virtual karting deluxe

Notes

**Miracle. Nous avons enfin pu jeter un oeil sur la préversion du nouveau Virtual karting, ce jeu sensationnel qui a prouvé que l'on pouvait faire des courses en 3D mappée vraiment très rapides sur Amiga.**



Un affichage de 25 images par seconde sur un Amiga 1200 !

Le programmeur italien de ce logiciel a en effet mis au point une technique de conversion 2D vers 3D unique, puisqu'elle permet désormais l'affichage de 25 images par seconde sur un simple 1200. Les possesseurs de cartes accélératrices pourront, quant à eux, monter jusqu'à 50 images par seconde.

Le principe du jeu est d'arriver au moins dans les trois premiers sur chacun des six circuits mis à notre disposition. Les petits malins, qui pensent qu'écraser tout le long la pédale d'accélérateur est une technique suffisante, seront vite déçus. En effet, pour parfaire la simulation, les bolides sont de véritables savonnettes. Hormis le nombre accru de vues possibles (interne, externes, de haut, de profil, etc.), cette nouvelle version inclura un éditeur de cir-



Une vue aérienne de votre karting.

cuits intuitif, permettant à chacun de personnaliser la course. Et ce, à tous les niveaux : que ce soit pour changer le dessin d'un sprite (voiture, arbre, pancarte, etc.) ou pour ajouter des circuits. À noter que, grâce à ce module, l'auteur envisage de fournir régulièrement de nouvelles extensions à son jeu. Nous n'hésiterons d'ailleurs pas à les inclure sur nos disquettes et CD-Rom à venir.



## Wendetta 2175

Skills

**Diantre, encore un shoot'em up ! Mais quel shoot'em up ! Prévu pour le printemps, Wendetta 2175 est un cocktail impressionnant d'innovations explosives.**

Imaginez un peu : jusqu'à deux joueurs devront venir à bout des ennemis qui se prolifèrent en face d'eux... Mais aussi der-

rière eux ! Fine : certains niveaux plongent les protagonistes dans un tunnel en 3D où les projectiles au beau milieu d'un champ d'astéroïdes surexcités. Même s'il n'est pas obligatoire de détruire tous les obstacles, la chose est fortement conseillée pour augmenter rapidement sa puissance de feu. Les vies sont au nombre de trois avec une jauge d'énergie pour chaque. Il est possible d'aller au-delà en ramassant les bonus qui apparaissent au fur et à mesure de la progression. À ce propos, ce n'est pas parce



que deux joueurs peuvent être présents à l'écran que les options seront desolées. Au contraire, il faudra jouer de dextérité pour profiter d'une recharge avant son équipier. Qui a dit qu'il s'agissait d'un jeu d'équipe ?

Du point de vue technique, en note que l'écran affiche jusqu'à 4096 couleurs simultanément. Tous les sprites (ils sont nombreux) sont réalisés en images de synthèse et bénéficient d'une palette individuelle de 126 couleurs. La vitesse d'animation est estimée à 50 images par seconde. Distribué sur CD-Rom pour 1200, 4000 et CD-32, Wendetta 2175 offrira en outre près de 33 Mo de scènes cinématiques et plusieurs pistes audio.



C'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soucoupes !



## Kang fu

Alfer interservice  
**Kang fu est un jeu de plates-formes dans lequel on incarne Kion le kangourou.**

**L**e principe est de ramasser autant de petits kangouroux que possible, de tuer les ennemis qui arpentent la multitude de niveaux et de trouver la sortie vers l'étape suivante. Très intuitif, le manégement permet d'orienter un saut - même

une fois en l'air - en bougeant juste le joystick. Pour détruire les ennemis, il suffit de sauter ou de tirer dessus. Les armes (œufs, bombes, boomerangs, pistolets et gants de boxe) sont cachées dans le décor et il appartiendra au joueur de faire preuve de sagacité pour les retrouver. A noter que celles-ci ne sont pas préservées d'un niveau à l'autre. Bien entendu, chaque étape est ponctuée par la présence d'un Boss dont la force et la résistance augmentent avec la progression.

Outre son potentiel ludique, l'originalité de *Kang fu* est surtout technique. Le jeu réalise

la prouesse de fonctionner en haute résolution (640x512 pixels) avec plus de mille couleurs à l'écran ! De plus les sprites sont énormes et les décors sont constitués de photographies numérisées. Mais ce n'est pas tout : distribué sur CD-Rom, le produit offrira vingt pistes audio ainsi que de longues animations en image de synthèse. Pour l'heure, les premières versions que nous avons pu voir ramaient encore un petit peu sur l'Amiga 4000 de la rédaction (un 68060 à 50 Mhz...) et se plaignaient d'un espace mémoire trop faible (notre Amiga dispose pourtant de 50 Mo de RAM...).



Les kangouroux ne vous auront jamais autant fait courir.

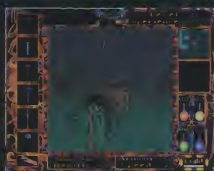


Prévu pour : Amiga AGA

## Trapped

Oxyron software  
**Annoncé pour la mi-octobre 1996, Trapped a accusé pas mal de retard, notamment à cause de son adaptation à la carte Graffiti.**

**D**éveloppé par Oxyron software, *Trapped* pourrait être qualifié de *Dungeon master* à la Doom. Il s'agit en fait d'un jeu de rôle en 3D. Au niveau technique, le moteur 3D est très impres-



Il ne faut pas se faire à Trapped...



Un nouveau Doom-like sur Amiga.



Vous évoluez dans un labyrinthe médiéval en 3D.

sionnant : textures, cartes en surimpression, light-sourcing, effet lens-flare, anti-aliasing... La compatibilité avec la carte Graffiti permettra d'ailleurs à des Amiga non-AGA de goûter à tous ces plaisirs. Sur un Amiga de base, il vous faudra bien entendu jouer en résolution minimale. Avec une carte 68030 à 50 Mhz et 4 Mo de RAM, vous pourrez jouer sans problème en résolution 1x1 pixel et 256 couleurs. Le scénario vous permet de choisir un personnage parmi les 5 proposés : un farfadet, un

guerrier, un chasseur, un chevalier et un "babar" (les spécialistes de jeux de rôle doivent savoir de quoi il s'agit, moi pas). Chacun a ses caractéristiques : force, santé, vitesse de déplacement, vitesse d'attaque, taille et armes. Une fois équipée, votre bête est des plus communes - mais néanmoins complexe - : tuer le diable. Pour cela vous devrez évoluer (à la souris) dans un labyrinthe médiéval jonché d'objets, de clés, de pièges... et de monstres. En test des le prochain numéro.



Prévu pour :

# The chaos engine 2

Bitmap brothers/Renegade

*Attendu depuis au moins deux ans, la suite de l'un des jeux les plus fabuleux arrive enfin sur Amiga. Certains regrettent déjà d'être passés au Pc !*

**E**t bing ! Le moteur central qui régit l'espace et le temps s'est encore emballé ! Heureusement, le grand ordonnateur a conservé l'adresse de ces quatre mercenaires qui l'avaient bien dépanné, autrefois. Nous voilà repartis sur le sentier de la guerre pour remettre un peu d'ordre dans ce chaos. Mais attention, les aliens entendent bien défendre leurs

nouvelles colonies, et l'on ne sera pas trop de deux pour venir à bout des pièges tendus par toutes leurs créatures.

Si ce n'est le fait qu'il est en vue aérienne 2D, *The chaos engine 2* ressemble fort à un *Doom*. Il s'agit d'un jeu d'action dans lequel deux guerriers affrontent des monstres qui leur barrent le chemin. Cependant, le principe est ici un peu plus subtil et, ce, pour deux raisons. Tout d'abord, à l'agression pure et dure s'ajoute une bonne dose de réflexion. Le parcours est en effet parsemé de portes à franchir. Pour obtenir leurs clés, il faut venir à bout de plusieurs casse-tête à base d'interrupteurs. Ok Joe, tu me couvres pendant que je réfléchis... Comment ça, "non" ? Ah oui, il y avait une seconde raison à l'originalité du jeu...

## De la coopération à la compétition

L'univers de *Chaos engine 2* est composé de seize niveaux regroupés en

quatre mondes : la base spatiale, le château fort, la cité Inca et la ville Alien. Mais il n'est pas obligatoire de tous les traverser pour terminer le jeu.

Pour ceux qui souhaiteraient effectuer une partie de courte durée, le produit propose en effet un cocktail réduit pouvant aller jusqu'à quatre niveaux minimum. Curieux, n'est-il pas ? Il faut savoir que *Chaos engine 2* change radicalement de philosophie par rapport à son prédécesseur.

Dans le premier épisode, les deux joueurs s'activaient sur le même écran et leur finalité était la réussite commune. Dans ce deuxième volet, on ne parle plus de coopération mais de compétition !

Désormais, l'écran est divisé en deux parties horizontales pour chacun des participants. Le but est de terminer le niveau avant l'autre et - surtout - d'accumuler plus de points. Ce n'est plus un parcours du combattant, c'est un match dont les différentes étapes sont énoncées en début de partie par le grand ordonnateur lui-même. Tous les coups sont permis, y compris de se tirer dessus, chose qui n'avait aucun effet auparavant. A ce sujet, on remarque que les vies sont maintenant infinies ! La mort (au bout de trois coups encaissés) ne fait qu'entraîner une perte de temps et d'inventaire.

## Et tout seul ?

Les habitués du premier épisode étaient nombreux à se plaindre de l'intelligence précaire du coéquipier contrôlé par l'ordinateur. Puisque la rivalité est maintenant un point clé du jeu, il en va aujourd'hui tout autrement. Non seulement le second mercenaire (virtuel) sait pertinemment ce



Ils ont la tête de l'emploi.



Deux guerriers sinon rien !



Et là, je fais quoi ?

qu'il doit faire, mais - en plus - il est rapide ! Dans pareil cas de figure, il est primordial que le joueur humain atteigne le premier la sortie. Faute de quoi, l'ordinateur vous fera recommencer le niveau tant que vous n'aurez pas vaincu votre adversaire.

Si le principal intérêt de *Chaos engine 2* est de se battre à deux sur un terrain infesté de pièges, il n'est cependant pas impossible de jouer de manière classique. C'est-à-dire affronter juste les légionnaires aliens et arriver à franchir tous les obstacles pour atteindre la fin du jeu. Pour ce faire, il suffit de choisir l'option "deux joueurs humains" et de ne s'occuper que du premier. Au moins on sera sûr de ne pas avoir à refaire vingt fois les mêmes choses sous prétexte que l'ordinateur a fini son circuit avant nous. Revers de la médaille, la moitié de l'écran devient totalement inutile.

Mais il y a pire. Dans ces conditions, le jeu paraît incroyablement facile et deux bonnes heures, à peine, suffisent pour en faire le tour complet. Evidemment, les



Ne sont-ils pas mignons ?

choses sont encore plus dramatiques si on joue avec moins de seize niveaux. Le constat est sans équivoque : *The chaos engine 2* a été prévu pour deux utilisateurs simultanés. Il perd beaucoup de son attrait quand il n'y en a qu'un.

#### Moins joli

Techniquement parlant, *The chaos engine 2* ressemble beaucoup à son prédécesseur.

Le fonctionnement, le dessin des personnages et l'animation y sont identiques. En revanche, les graphismes ne sont pas exactement à la hauteur de ce qui faisait autrefois le succès des Bitmap brothers. Pour tout dire, le premier épisode était plus esthétique en 32 couleurs que le second en 256. Un comble. La base spatiale est d'une



A qui le tour ?

étonnante platitude métallique, la cité Inca est un mélange de vert pétard et de jaune sanitaire, la ville alien est monochrome et le château fort est... bleu.

Même les monstres aliens manquent de créativité : les yeux et autres araignées cauchemardesques ont été remplacés par des vers à pincettes ou des droïdes carrés en 24 pixels de large. Quant aux fameuses mains rampantes, elles se voient remises au goût douteux du jour avec un gant azur et des doigts mécaniques.

Il n'en reste pas moins que ce jeu dégage une ambiance inimitable. Tout porte à croire que sa lente réalisation est le fruit d'une passion. La passion d'un groupe de développeurs partis depuis un bon moment sur PC, mais qui avait à cœur de

continuer à tâter, de temps en temps, du *Chaos engine*. Si le produit sort aujourd'hui dans le commerce, ce n'est certes pas dans un but vilainement mercantile, mais bien parce qu'il fait partie de ces charmes ludiques dont seul l'Amiga peut se vanter. Sans être un fleuron, *The chaos engine 2* est une délicieuse douceur qui chapeaute la carrière de notre machine.

Yann Serra



#### AMIGA AGA

##### Action

GRAPHISME	16
ANIMATION	17
JOUABILITÉ	18
SON	15
DURÉE DE VIE	17

Nombre de joueurs : 1 ou 2

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais

Nombre de disks : 3

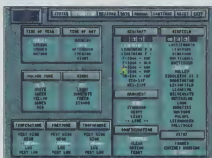
Disponible sur : -

91%

# Jet pilot

Vulcan

**Qui a prétendu qu'il n'y avait plus de bons jeux sur Amiga ? Jet pilot prouve le contraire.**



La configuration est optimum.

Distribué sur quatre disquettes, *Jet pilot* est un simulateur de vol qui place le joueur aux commandes des différentes versions des chasseurs anglais Lockheed F-104 et English electric lightning, mais aussi du Mig 21 russe. Dès les premiers instants du chargement, on comprend que les développeurs de Vulcan nous ont concocté là un produit extrêmement réaliste. Véritables tableaux de bord techniques, les multiples écrans du jeu offrent une configuration maximum. Comme cela est d'usage sur Pc, il est ici possible de paramétrer l'affichage suivant les capacités de sa machine. L'animation sera ainsi toujours optimale, que l'on joue sur *Amiga 1000* ou *4000/60*. Des options supplémentaires permettent de faire varier les conditions climatiques ainsi que la situation géographique. A noter qu'il est impossible

d'utiliser un joystick standard. Toujours à l'instar des produits équivalents sur Pc, *Jet pilot* préfère les manettes analogiques. Si on ne dispose pas de l'ustensile adéquat (ainsi



Yann, encore un peu d'entraînement ?

que de l'influence de branchement qui va avec), il faudra se rabattre sur le pilotage à la souris.

## C'est parti !

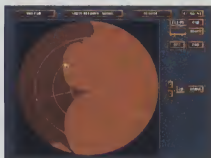
Avant toute chose, il convient de s'entraîner. En vous mettant dans les situations les plus courantes, les vingt et une missions du mode Practice devraient faire de vous un pilote chevronné. L'étape suivante est la qualification. En effet, pour avoir le droit de combattre, il est indispensable de remporter avec succès les vingt exercices que vous soumet l'ordinateur.

Les fonctions en vol sont multiples et l'on sera bien inspiré de se confectionner un petit aide-mémoire pour se souvenir des touches utiles. Par exemple S et X pour les trains, ou D, C, F et V pour les différents volets. Les touches de fonction offrent chacune une vue particulière : cockpit extérieur et intérieur, tour de contrôle, caméra arrière, radar et carte. On note une option originale offerte par les touches F3 et F4 : suivant la force de la pression exercée dessus, la tête du pilote se tourne plus ou moins longtemps à gauche ou à droite. Très pratique pour jeter un coup d'œil rapide sur la position d'un ennemi ou du co-équipier. Enfin, la touche Alt permet de passer la souris du mode manche à balai au mode contrôle. Dans ce dernier cas, le poin-

teur réapparaît et permet de contrôler l'intégralité du jeu à l'aide de menus déroulants.

## Un peu trop complexe

*Jet pilot* est complet. Peut-être même trop complet, d'ailleurs. La multitude de paramètres enchantera le passionné mais déstabilisera totalement le novice. On regrette que le mode Practice ne soit pas plus intuitif. Il aurait, par exemple, été agréable d'avoir des messages à l'écran du style : c'est maintenant qu'il faut décoller en



Ce n'est pas la planète Mars !

appuyant sur tel bouton de la souris. Néanmoins, on remarque l'effort mis en œuvre pour obtenir une aide en ligne, en pressant la touche Help et en insérant la quatrième disquette. Même si la gymnastique est peu ergonomique. Graphiquement parlant, le jeu est d'un niveau tout à fait correct, surtout si l'on possède un microprocesseur puissant. *Jet pilot* est donc un titre techniquement sans reproche mais destiné à une élite. Il est vrai qu'une option réseau aurait largement augmenté l'intérêt de ce jeu.

Y.S.



*Jet pilot, un simulateur réaliste.*

## Tous les AMIGA

### Simulateur de vol

GRAPHISME	17
ANIMATION	16
JOUABILITÉ	10
SON	13
DURÉE DE VIE	17

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : oui

Langue : anglais

Nombre de disks : 4

Disponible sur :

89%



# Maze mania

Momor productions

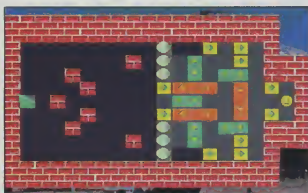
**Excellent ! Nous sommes fiers de tester aujourd'hui Moze mania. Car il est la preuve qu'en période de crise, les utilisateurs savent montrer leur bonne volonté pour alimenter eux-mêmes le marché de l'Amiga.**

Les développeurs de *Maze mania* ont pris leur courage à deux mains, suivi scrupuleusement les cours de *Basic amos* que nous publions encore récemment dans *Dream* et sorti un jeu de réflexion qui mérite le détour. Son principe est de diriger une sorte de *Pacman* à travers cent labyrinthes, chacun formé d'un amalgame de pièces géométriques. Il s'agit de pousser ou de tourner ces dernières pour se frayer un passage jusqu'à l'étape suivante. Les premiers casse-tête sont relativement



Arriverez-vous à sortir de ce labyrinthe infernal ?

simples, mais dès le sixième niveau on comprend tout le problème que peut poser l'enchevêtrement d'une croix et d'un L. D'une part, on ne peut effectuer la rotation d'une pièce que lorsque la chose est mécaniquement possible, c'est-à-dire quand il n'y a pas d'obstacle sur son périmètre. D'autre part, pousser un objet dans un angle le rend immuable à l'avenir. En effet, la morphologie du protagoniste le démunit



Faites tourner, faites tourner...

totallement de bras et s'il peut pousser, il ne peut en aucun cas tirer. En ce qui nous concerne, nous avons commencé à sécher sérieusement à partir du douzième niveau. Ce qui laisse présager de la difficulté croissante du jeu.

## Faites vous-même des niveaux

Le CD-Rom de *Moze mania* contient les versions Pc et Amiga du produit, mais aussi un éditeur de niveaux. Dans la théorie, ce module permet de créer soi-même cent niveaux supplémentaires (soit un total de deux cents). Dans la pratique, il est tout à fait possible d'éditer les niveaux existants pour tricher un peu (le programme oublie de vérifier). L'éditeur est constitué de deux écrans : la palette et le schéma du niveau. A noter que l'on passe de l'un à l'autre en appuyant sur la touche Espace et pas du tout la touche Esc, au contraire de ce qu'in-



dique la documentation. Son emploi est simplissime : il suffit de cliquer sur un sprite de la palette pour le déposer sur l'écran. Une fois le travail terminé, on sauvegarde le tout avec le nom que l'on veut. Il faut juste prendre garde à ce que l'ordre alphabétique des fichiers contenus dans le répertoire Level corresponde à l'ordre voulu dans la progression du jeu. En effet, le programme fait appel à une routine *Amos* de base qui se fiche du nom et prend les fichiers les uns derrière les autres.

## Presque comme les pros

Alors bien sûr, on ne peut s'empêcher d'esquisser un sourire face à la précarité technique de *Maze mania*. Pour que ce soit joli, l'infographiste a cru bien faire en digitalisant les photos d'un catalogue sans intérêt (des ballons, un



Un jeu de réflexion qui en a.

oiseau, un chat, le ciel...) et en les collant en fond d'écran. Mais comme le *Basic amos* commence sérieusement à dater et qu'il ne reconnaît pas les composants AGA, les images ont dû être traitées en Ham 6. C'est un mode graphique qui vient du premier *Amiga 1000* et qui permet d'afficher 4096 nuances à partir de 16 couleurs primitives... Dans la plus basse résolution possible ! Du coup, les graphismes battent des records de laideur : les photos bavent comme c'est pas permis et la zone de jeu n'est qu'en 16 couleurs (pour éviter que ça bave aussi...). En outre, certains niveaux possèdent des trous, sur lesquels le joueur ne peut passer. Le problème est que ceux-ci sont presque aussi noirs que le fond. Pensez à régler la luminosité du moniteur au maximum pour avoir une vague chance d'arriver, peut-être, à les discerner. Mais bon, soyons cléments. *Maze mania* n'a certes pas été réalisé par de vrais programmeurs ni de vrais infographistes, mais il faut tout de même leur reconnaître une sacrée bonne volonté.

Y.S.

Tous les AMIGA	
Réflexion	
GRAPHISME	4
ANIMATION	5
JOUABILITÉ	10
SON	10
DURÉE DE VIE	19
Nombre de joueurs : 1	
Installable sur disk dur : oui	
Langue : français	
Nombre de disks : 1 CD	
Disponible sur : Pc	

68%



*Pas mal de nouveautés ce mois-ci avec de superbes astuces pour Alien breed 3D2, Xtreme racing, Slamtilt et même une bidouille pour éditer ses mondes sur Civilization. Et je ne vous parle même pas de la première partie de la solution de l'historique Monkey island II !*

### Alien breed 3D 2

Jérôme a une astuce pas catholique pour passer un niveau difficile dans *Alien breed 3D II*. Admettons que vous ayez des difficultés pour passer le niveau J. Sauvegardez à ce niveau. Allez ensuite dans le répertoire "levels" du jeu. Renommez "level-J" en "level-q" puis renommez "level-A" en "level-J". Vous pouvez reprendre la sauvegarde. Vous devriez vous retrouver dans le level A (facile à faire) et passer ainsi très facilement au level H.

Une autre astuce peut vous permettre de vous constituer un stock de munitions assez facilement : quand le jeu commence, prenez les deux boîtes de cartouche dans la première pièce et appuyez sur "escape".



Sélectionnez "play game again" pour recommencer la partie et effectuez la même manipulation. Vous devriez avoir au bout du compte pas mal de munitions en poche.

### Civilization

Une astuce supra-cool qui contribuera sans aucun doute à vous replonger dans ce superbe jeu. Chargez avec un logiciel de dessin (comme *Dpaint*) le fichier "CIVMAP.lbm" du répertoire *Civilization*. Vous devriez avoir sous les yeux une carte de la terre. Sauvegardez sous un autre nom et effectuez des modifications comme bon vous semble en utilisant les couleurs suivantes : vert clair pour les champs, bleu clair pour la jungle, bleu foncé pour les océans, marron pour les plaines, violet pour les montagnes, blanc pour les glaciers, vert foncé pour les forêts, bleu pour les rivières, jaune pour les déserts, rouge pour les collines et gris pour la steppe.

### Colonization

Quand vous construisez une colonie, nommez-la "Charlotte" (avec un C majuscule). Vous devriez disposer d'un capital de 50 000 unités. De même, l'ensemble de la carte sera disponible.



### Slamtilt

Lors de la présentation d'une table, pendant le scrolling, tapez "LONGPLAY". Un message confirmera que le mode triche est activé. Essayez ensuite les codes suivants : BARRY, CHEAT, COW, DANIEL, IAIN, KLAUS, KOTTEN, STEWART, WHPLASH... plus amusant qu'utile à vrai dire.



### Syndicate

Facile de corrompre le syndicat du crime avec cette astuce. Commencez le jeu normalement. Quand le menu apparaît, cliquez sur "Configure company". Entrez le nom suivant : "MARK'S TEAM". Cliquez sur "Accept". Choisissez votre territoire. Cliquez ensuite sur "Brief". Parcourez les écrans du briefing. Vous devriez disposer d'un budget d'un million ce qui vous permettra d'acheter le maximum de modules pour vos agents.

### Xtreme racing

En avant pour une bidouille simple destinée à tous ceux qui veulent jouer en Death match sur n'importe quelle piste. Réalisez une copie de sécurité de la disquette contenant les circuits. Mettez l'original de côté et continuez la procédure avec la copie. Lancez un gestionnaire de fichier (de type *DirOpus*) pour rechercher le répertoire "Tracks". Renommez ensuite n'importe quel nom de circuit (de type "road\_circuit\_1B.trk") en "road\_circuit\_D.trk". Et voilà !

Autre astruce : tapez "IDKFA" sur n'importe quel écran du menu pour pouvoir accéder à tous les niveaux.



ADRESSE		VILLE		TITRES		PRIX - PPM	
Code Postal							
TEL.							
Pour Commandes Téléphoniques Appelez: <b>0044 12.68.57.11.57</b> Lundi-Vendredi 10H00 A 20H00 Samedi Et Dimanche 11H00 A 17H00 Pour Commandes Téléphoniques Par Fax: <b>0044 12.68.73.37.31</b>							
MASTERCARD NUMÉRO DE CARTE INTERNATIONALE VISA				ENVOYER PAR SWIFT 40FFRS CHAQUE LOGICIEL TOTAL			
CARTE BLEU DATE D'EXPIRATION				CLIQUEZ CHEQUE BANCAIRE NO EUROCHEQUES NON ACCEPTES			
PREMIER MAIL ORDER 14 Orwell Court, Hurricane Way, Wickford Essex, SS11 8YJ ANGLETERRE				A L'ORDRE DE: PREMIER MAIL ORDER			

## Monkey island 2, la soluCe (1/2)

### Première partie de l'aventure corsaire éditée par Lucasarts.

Après avoir été agressé par Largo sur le pont, prenez la pelle sur le panneau

Sortez de woodstick et allez dans les marais. Utilisez le cerceuil pour aller chez Mojo.

Dans la première salle prenez la ficelle, puis allez vers Mojo (tout à droite de l'écran.)

Après avoir récupéré la liste des courses vaudou pour faire la poupée de Largo sortez de là et allez directement au cimetière. Servez-vous de la pelle pour creuser dans la tombe du grand père de Largo et récupérer un os. Ensuite allez à woodstick et allez voir le cartographe prenez-lui une feuille blanche et volez-lui son monocle pas la peine de lui parler. Après, allez à la Taverne et adressez-vous au barman. Là Largo va faire son apparition et cracher un molard vert. A l'aide de la feuille blanche prenez le molard. Sortez. Passez par la petite fenêtre qui mène aux cuisines et volez le couteau, ressortez par le même accès.

Dirigez-vous vers l'hôtel et à l'aide du couteau coupez la corde de l'alligator et prenez les copeaux de fromage de l'intérieur. Entrez dans la chambre de Largo et prenez sa pochette.

Sortez et dirigez-vous vers la blanchisserie. Prenez le seau, allez au marais et remplissez-le de boue. Ensuite entrez dans la chambre de Largo et posez le seau sur la porte derrière vous. Prenez le ticket et donnez-le à Marty le blanchisseur. Récupérez le soutien-gorge de Largo.

Filez vite au marais et donnez à Mojo : l'os, le crachat, la pochette, le soutien-gorge.

Vous aurez en échange la poupée de Vaudou, un livre ainsi que des aiguilles que vous utiliserez, dans la chambre de Largo en sa présence. Et cela lèvera l'embargo de Largo.

Allez ensuite sur la plage et ramassez un bâton. Retournez alors à la blanchisserie. Ouvrez la boîte laissez-y les copeaux de fromage et à l'aide du bâton de la porte ouverte et attachez la ficelle et attendez que le rat entre dedans et tirez sur la ficelle. Ensuite ouvrez la boîte et prenez le rat. Repassez la fenêtre de la cuisine et laissez le rat dans la soupe. Ressortez par la fenêtre, allez voir le Barman et parlez-lui du ragout. Le cuisinier sera alors viré. Attendez que le barman vous propose sa place et acceptez. Echappez-vous par la fenêtre et dirigez-vous vers la péninsule. Donnez le monocle au capitaine Dread. Ensuite lisez sur le

bateau le livre que Mojo vous a donné pour connaître le nom des 4 pirates possédant les morceaux de carte. Prenez aussi le sac de graines et demandez à Dread de vous emmener sur l'île de booty.

Rendez-vous dans la boutique et achetez la scie. Retournez à la blanchisserie et coupez la jambe de bois du pirate qui dort. Allez chez le menuisier et volez-lui son marteau et ses clous. Retournez sur l'île de booty et entrez dans le magasin de stan. Demandez-lui de vous montrer un cerceuil et utilisez les clous et le marteau pour l'enfermer dans le cerceuil. Volez-lui ensuite la clé de la crypte. Allez sur l'île de Phatt après avoir été emprisonné soulevez le matelas et servez-vous du bâton pour

tombe qui correspond à celle du rapp Scallion.

Prenez les cendres et allez chez Mojo dans la première salle, prenez le bocal "cendres de vie" et donnez à Mojo les cendres de Rapp. Elle vous donnera un pot de "cendres de vie" qui va vous servir à saupoudrer les cendres du défunt Rapp. Lors de sa première résurrection, acceptez l'offre de Rapp concernant le gaz qu'il aurait oublié de fermer dans son auberge. Il vous donnera une clé, servez-vous en dans l'auberge des côtelettes sur la plage. Fermez le gaz en actionnant la manette revenez ensuite au cerceuil de Rapp, réutilisez la poudre magique et vous obtiendrez le premier morceau de carte. Allez sur booty au magasin d'antiquités, le morceau de carte y est à vendre pour 6 millions de pièces 8.



prendre l'os et donnez-le au chien. Prenez alors la clé et ouvrez votre cellule. Prenez les 2 enveloppes et ouvrez-les. Dirigez vous ensuite vers la bibliothèque et prenez 2 livres à la lettre R le livre "recette vaudou" empruntez aussi n'importe quel livre.

Dirigez-vous vers le manoir, entrez dans le manoir, parlez au garde et bluffez-le. Montez les escaliers et échangez les livres avec celui que vous avez pris au hasard. Allez au cimetière de Scabb et entrez dans une petite maison avec l'aide de la clé de la crypte. Lisez le livre à l'intérieur et ouvrez la

Vous devrez trouver la figure de proue du bateau du singe fou pour l'échanger contre le deuxième morceau de carte.

Mais pour l'instant parlez de tout cela au vendeur puis achetez la corne de brume. En sortant, parlez au capitaine Kate et prenez un de ses prospectus, allez ensuite au concours de crachat tentez une première fois puis utilisez la corne de brume pour attirer l'attention de tout le monde. Profitez-en pour changer les drapeaux au sol et essayez à nouveau de cracher. Allez à la Taverne montrer votre carte d'abonné pour boire.

Remerciements à Remy (Ferté Alais).

La famille PC Team s'agrandit et lance sa gamme de Hors-Série.

# Hors-série PC Team N°1 : le guide d'achat du PC !

39 F - 116 pages  
En kiosque dès  
aujourd'hui, avec  
un CD-ROM

## Au sommaire, comment bien choisir :

unités centrales

unités de stockage

moniteurs

cartes graphiques

cartes son

cartes vidéo

imprimantes

modems

souris

joysticks...

## Mais aussi :

les bons plans de PC Team  
comment éviter les arnaques  
et plein d'astuces



**Ne craquez pas pour un Pc avant de l'avoir lu !**



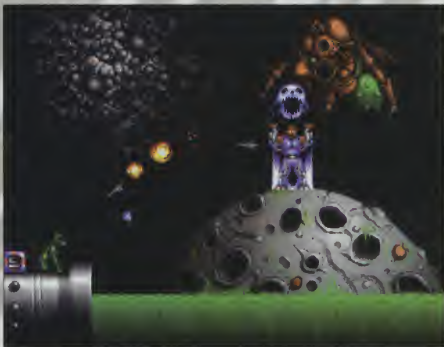
*Phénoménale. La réactivité des lecteurs aux appels des lecteurs est phénoménale. Nous aurons bientôt plus de réponses que de questions. N'hésitez donc pas à nous faire part de tous vos problèmes.*

### Les questions

#### Arkanoïd (37-01)

C'est avec les plus vieux jeux qu'on passe les meilleures soirées. C'est du moins ce que pense Romain qui recherche des astuces pour ce classique du jeu d'arcade.

#### Assassin (37-02)



Dans ce jeu de Team 17, Henri coince au cinquième niveau. Qui peut l'aider à faire quelque chose ?

#### Bat II (37-03)

Julia souhaite savoir comment avoir le maximum de crédits au début du jeu dans l'hôtel.

#### Cannon fodder 1 (37-04)



Patrice d'Allonnes n'arrive pas à passer le niveau 8 de Cannon fodder 1. Il n'arrive

plus à avancer au niveau de la falaise, avec la voiture et les bookers. Il vous remercie de l'aider et il vous en prie.

#### Indiana Jones et la dernière croisade (37-05)

C'est madame Roussel en personne qui nous écrit. Elle est folle d'Indy, mais elle a 4 gros problèmes. D'abord où trouver le

chandelier avec les clés (il y en a bien un dans la pièce au bout du couloir à l'étage, mais il n'y a pas de clés). Ensuite quelle est la combinaison du coffre qui se trouve dans la pièce aux tableaux. Et puis il y a cet uniforme dans le cabioli. Comment le décrocher ? Enfin, à quoi sert la petite clé, à part ouvrir la commode chez Henry ?

#### Legend of Kyrandia (37-06)

Jean-Claude est à sec. Il n'arrive pas à entrer dans le château car aucune clé de correspond à la serrure. Et puis à quoi peut bien servir ce satané calice royal ?

#### Populous (37-07)

Sammy de Toulouse voudrait savoir s'il existe un code lui permettant d'avoir le maximum de puissance. Dans la foulée, il voudrait également connaître le code des mondes qui sont, d'après vous -humbles lecteurs-, les plus intéressants.

#### The manager (37-08)

Quand Christophe arrive en Division 1 avec son équipe, après une ou deux saisons dans cette division, il tombe systématiquement en faillite. Qui peut l'aider à échapper à la banqueroute ?

### Les réponses

#### A-Train (35-09)



Pas mal de personnes ont rencontré des difficultés pour faire fonctionner le fameux cheat mode de A-Train. Jean-Marie (Alias Guybrush) ne s'est pas décomposé est a réussi de la manière suivante : enfoncer la touche "Shift" et taper "CHEATER CHEATER WIMP". Ne pas relâcher "Shift" tant que le chargement ne s'est pas effectué. Si au bout de 5 secondes vous n'avez pas l'argent c'est que vous vous êtes sûrement trompé de code.

#### Darkmere (35-06 et 36-08)



C'est Loïc de Tonneins qui nous sauve à Darkmere : pour découvrir les 3 potions, il faut tuer les 3 hommes aux capuchons. Le premier se trouve tout en bas de la rue du Nord. Le second se trouve au 2, rue des Remparts Sud (s'il n'y est pas, il faut y revenir plus tard). Le troisième se trouve à la rue du Fenouil (de la même manière, s'il n'y est pas, il faut revenir plus tard). En possession des 3 potions, il convient de retourner voir l'alchimiste qui donne une plante à apporter à l'aubergiste. Ce dernier pourra alors faire de la skullbuster. La bouteille de Skullbuster doit être donnée au nain de l'auberge qui a le mot de passe. Aller voir ensuite le gardien qui indique d'aller à l'église de la rue Algan pour sauver le dui-



de. Quand ceci est fait, retourner voir le gardien pour passer au deuxième niveau.

### Indy and the fate of Atlantis (32-13)

Pour répondre à Déborah, Plou Plou se met en quatre. En mode équipe, pour actionner le levier derrière la grille, il faut persuader Sophia de grimper dans le trou en haut du mur. Pour cela Indy doit admettre qu'il a peur des serpents. En mode réflexion, le levier et la grille ne servent à rien : on peut continuer le jeu sans s'en préoccuper.

### Ishar 2 (35-06)



Pour trouver les recettes des différentes potions, Gwénaél propose d'aller à la bibliothèque (plusieurs fois si cela est nécessaire).

### Ishar 3 (35-07)

Simple d'aider le raton laveur grâce à Gwénaél. Il faut prendre le parchemin que celui-ci nous tend. Se précipiter chez Fudius et lui montrer le parchemin. Il donnera en échange une recette magique qu'il convient de réaliser et de donner au raton laveur.

### Leander (34-08)

Sans répondre complètement à la question Wim donne quelques codes : LTUS, ESPR, LUCY, SOTB, SNOW, WYLI, XCRU, XSXP, LVTF.

### Lure of the tempress (36-06)

Pour ouvrir la porte de droite sur le marché, il faut donner le crochet à Ratpouch et dire à Ratpouch d'utiliser le crochet sur la serrure pour ouvrir la porte.

### Maniac mansion (32-04)

Pour ouvrir le coffre-fort de l'infirmière, il faut posséder un bocal d'eau de la piscine et le mettre deux minutes dans le micro-onde de la cuisine. Remontez alors au deuxième étage puis donnez l'eau radioactive du bocal et le pepsi à la plante carnivore. Montez sur la plante, introduisez la monnaie trouvée dans la tirelire de Ed. Dans le télescope vous verrez alors le code d'accès au bout de l'appareil. C'est signé Hervé de La Rochelle.

### Monkey Island 1 (34-03)

Pour répondre à Adrien, cette pelle et cette épée, il convient de les acheter avec de l'argent. Pour avoir de l'argent c'est très simple : au début du jeu aller au Scum bar. Entrer, parler aux différents pirates, et surtout aux pirates importants. Retenir ce qu'ils vous disent sur les trois épreuves. Aller à la porte de la cuisine. Attendre que le cuisinier soit sorti, ait dépassé le rideau puis entrer dans la cuisine. Prendre le pot, la noumure. Ouvrir la porte qui mène à la mer. Marcher sur la planche plusieurs fois, et ramasser le poisson pendant que la mouette est partie. Sortir de l'auberge. Aller à la falaise qui monte au point de départ du jeu. Aller à la clairière. Entrer dans le cirque pour faire le numéro du canon. Utiliser le casque. Vous obtiendrez alors de l'argent.

### Opération stealth (30-05)

Alain Cognito frappe encore. Dans ce jeu d'aventure, il convient de prendre une pièce

### Simon le sorcier (34-06)



Votre mission : mettre une raclée au gamin qui vous pique le ballon. Faire fuir le sale gosse avec Winkle et noter la porte par laquelle sort l'enfant. Avec Fingus, noter de quelle porte partir pour arriver à la même que celle du chenapan. Faire alors fuir le gosse et franchir la bonne porte avec Fingus. Merci Jean-Marie.

### Theme park (32-18)

Merci à Jérôme qui en tout début de jeu



dans le distributeur de journaux. Utiliser la pièce dans le monnayeur pour avoir un journal à lire. Aller dans une cabine de toilette, actionner la molette, prendre le stylo, actionner la calculatrice, prendre le passeport vierge et l'utiliser sur l'ouverture. Sélectionner le pays qui a repris les relations diplomatiques avec le Santa paragua. Appuyer sur le bouton rouge et refermer la molette en l'actionnant. Aller montrer au douanier le passeport falsifié. Aller à l'accueil, parler à l'hôtesse pour avoir un télégramme et l'examiner. Aller dans une pièce à gauche, utiliser le billet d'avion sur le garde. Aller à gauche examiner les bagages vers le tapis roulant et prendre le bagage de Monsieur Martinez. Actionner le bagage, aller aux toilettes, actionner le rasoir sur la prise de courant, aller montrer au douanier le faux passeport. Aller à gauche, sortir, prendre le taxi. Le tour est joué !

prend systématiquement le nom "mike". Ensuite quand il appuie sur C il dispose de 50 000 crédits. Quand il touche Z, tous les manèges sont disponibles. Quand il tapote X, il a accès à tous les arbres ainsi qu'aux toilettes. Quand il frappe I, il a toutes les boutiques en stock.

### Walker (32-07)

D'après Hervé de La Rochelle, au début du deuxième niveau, il convient de taper (avec les espaces) le code suivant : "EAT LEAD MUDDY FUNTER".

### Ween (30-07)

C'est vieux de six mois, mais Alain Cognito nous signale qu'il faut écrire, en tirant des flèches, le mot "KRAAL", juste après avoir allumé les lettres au dessus du pont-levis en manoeuvrant les leviers.

## The party 6

*Comme chaque année, The party est LA référence qui attire toujours autant de monde et ce malgré le léger déclin de la scène. Si cela ne s'est pas ressenti au niveau de l'affluence des visiteurs, on ne peut pas en dire autant de la qualité des productions qui elle, a faibli...*

Toutefois, les français ne sont pas revenus les mains vides, puisqu'ils occupent les deux premières places en démos Amiga, et sont également en bonne position dans les classements des intros et des graphes.

### Makaveli



Code : Jomle  
Musique : Marvin  
Graphisme : Norm  
Objets : Horus

Makaveli est la première production de ces ex-Skarla sous leur nouveau label, Essence. On y retrouve un peu le style de leur première demo *Authentik*, tout en reconnaissant qu'il y a eu un effort de fait sur les textures et les palettes. Beaucoup de créativité également en ce qui concerne les gros objets, tellement gros qu'ils ne peuvent tourner autour que d'un seul axe. On ne trouvera pas dans cette demo un tout nouvel effet extraordinaire, mais néanmoins l'ensemble est cohérent et fait preuve d'un travail certain. Demo pour machines AGA, en un fichier exécutable (550 Ko), mémoire Fast obligatoire.



Elle n'a rien de machiavélique.

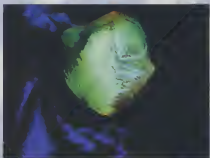
### Shaft 7



Code : Ben  
Musique : Yolk et Legend  
Graphisme : Axel, Tilton et Mode

Une demo vraiment très belle, comme on n'en avait pas vu depuis un bon moment. Ben, un ancien de chez Melting pot (qui a rejoint Bomb depuis peu) signe cette production de main de maître. Non seulement le code est particulièrement fluide, et tous les effets sont en pleine résolution, mais le design et les palettes sont réellement éclatants d'originalité. Vous serez éblouis notamment par cet effet où l'image de la

caméra est itérativement répétée dans un panneau. La musique de Yolk et Legend, une sorte de mélange de jungle et d'ambient, nous fait complètement planer. On regrettera toutefois que cette demo soit si courte, en comparaison de la place qu'elle occupe sur le disque dur. Détail pittoresque : si les effets vont trop vite pour



Cette demo est une bombe.

vous, sachez que vous pouvez les stopper à n'importe quel moment de la demo en pressant le bouton droit de la souris. Demo pour machines AGA, disque dur (5,6 Mo) et mémoire Fast obligatoires. Un patch spécial existe pour la faire fonctionner correctement sur un 68040 ou 68060.

### Endolymfa



Code : Confidence  
Musique : Smartoss  
Graphisme : Gorg

Cette production est du même acabit que leur précédente, qui était sortie lors de la Summer party cet été : à part des gros objets en Gouraud, Phong, environnement mapping et compagnie, il n'y a aucun enchainement, les palettes sont inesthétiques, et la musique assourdissante. Cette production ne devrait pas rester dans les annales... Demo pour machines AGA, en un fichier exécutable (830 Ko), mémoire Fast obligatoire.



### Twin peaks

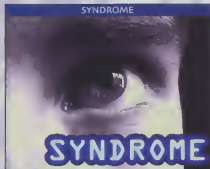


Code : The twins  
Musique : Virgill  
Graphisme : Noagman/Artwork

Tirsi n'a pu présenter à The party 6 qu'un preview de leur demo, et malgré sa qualité il n'en existera jamais de version finale (le codeur a perdu toutes ses sources à la suite d'un crash de son disque dur). Et cela est bien dommage, parce qu'on pouvait déjà y voir une grande production. Beaucoup d'effets sont particulièrement bien réussis, comme le bump et l'environnement mapping, ainsi que les éclairages en transparence et les "reflections", et même le voxel space. Demo pour machines AGA, disque dur (5,3 Mo) et mémoire Fast obligatoires.

## Sub zero

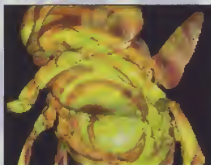
SYNDROME



Code : Guille et Codoc  
Musique : Maf  
Graphisme : Jcs et Nytrik

Pour une fois, c'est une production un peu décevante pour ce groupe français très productif. A part une ou deux idées à retenir (un objet morpé en temps réel et des objets complexes en 3D : une abeille et le penseur de Rodin),

cela manque cruellement d'unité. De plus, il aurait été souhaitable de compresser un peu les données, car nous tenons là un record. Si vous souhaitez récupérer toutes les productions de Syndrome, vous pouvez aller faire un tour sur leur Bbs Trance illusion : 03 86 47 24 39. Démon pour machines AGA, disque dur (5,9 Mo) et mémoire Fast obligatoires. Il y a deux exécutable fournis dans l'archive, selon votre configuration mémoire.



La belle abeille.

## Habakuk

PRÉMIÈRE ENTERTAINMENT



Code : -  
Musique : -  
Graphisme : -

On trouve dans cette production différents effets de mapping et d'ombrages, mais le tout manque cruellement de gaieté. En effet, tout au long de la démo, on reste avec un fond d'écran noir, ça fait plutôt triste. Sinon, c'est déjà un peu plus intéressant que la démo de Session. Démon pour machines AGA, disque dur (3m6 Mo) et mémoire Fast obligatoires.

## Sustain

SESSION



Code : E-Moon  
Musique : Psycho  
Graphisme : Acryl et Blaze

Ben, il n'y a pas grand chose à dire sur cette démo, vu qu'il n'y a pas grand chose à voir non plus. C'est le coup classique : comme il y a peu d'effets, ils restent longtemps ou reviennent plusieurs fois, et cela devient très vite ennuyeux. Qu'est-ce qui sort du lot ? Peut-être le tunnel avec un effet de bump, ou bien une image de fond mappée sur les faces d'une sorte de diamant, et encore ça a déjà été vu. Démon pour machines AGA, disque dur (810 Ko) et mémoire Fast obligatoires.

Vincent Oneto

### Le palmarès

#### Demos :

1. Shaft 7/Bomb
2. Makavell/Essence
3. Endolyma/Balance

#### Intros

1. Phongfree/Oxyron
2. Zero gravity 2/Scoopex
3. 427/Smoke

#### Musiques 4 Voix

1. Mystical/Purple
2. Deelite/Balance
3. Poison/Goto IO
- Musiques multi-voix
1. Croaker/Halcyon et TPalm
2. Mystical/Purple
3. Phelix/Vodel

#### Graphisme

1. Mazor/Paragon
2. Mode/Bomb
3. Danny/Tbl
- Wild compo
1. Roffly/Phantasm
2. Oz, onium/Parasite
3. Showreel 2/Mph animations

## Free Distribution Software

82 rue de Sully, BP 134,  
59453 Lys lez Lannoy Cedex  
Tél : 03.20.02.06.63 - Fax : 03.20.82.17.99  
Ouvert du Lundi au Vendredi de 9h à 18h  
Vente par correspondance uniquement.

## Wordworth 6

Nouvelle version du plus populaire des traitements de textes pour Amiga.

Version Française Intégrale !

490 Frs

Nez consulter pour les mises à jour de Wordworth et les possibilités de reprises concurrentielles.

Configuration requise : WB 204+, 3 Mo, 2 lecteurs de disquette ou 1 disque dur

### Périphériques - Amiga

CD1200 Contrôleur - Contrôleur ATAPI pour 1200	590 F
CD1200 Contrôleur + Lecteur CD-ROM 12X	1.439 F
Alimentation pour CD1200 Contrôleur (en option)	290 F
Lecteur CD-ROM ATAPI 12 X (seul)	849 F
Squirrel SCSI - Contrôleur SCSI-2 pour A1200	490 F
Sarf Squirrel - Idem mais plus rapide + Port série	690 F
Lecteur CD-ROM 8X SCSI Externe + 1 CD	1.490 F
Modem USRobotics 33.600 + Adaptateur + A-Net	1.290 F
Souris 3 boutons 400 DPI - Alpha Data	149 F
Lecteur de disquettes Intermec HD	585 F
(Prixes A1200/4000 Excom ou Commodore - Monté en Tour ou pas)	
Moniteur M1438S	2.190 F
Moniteur M1538S	2.990 F

### Mémoires SIMM - PRIX FOUS

SIMM - 4 Mo - 60ns	139 F
SIMM - 8 Mo - 60ns	229 F
SIMM - 16 Mo - 60ns	499 F

### Cartes Accélérateurs A1200

Blizzard 1230-IV (68030 à 50 Mhz)	1.100 F
Blizzard 1240/ERC (68040 à 40 Mhz - Tower)	1.990 F
Blizzard 1260 (68060 à 50 Mhz)	3.990 F
Contrôleur Fast-SCSI-2 (Pour Blizzard)	750 F
Coprocresseur 50 Mhz pour Blizzard 1230-IV	530 F

### DIVERS

SMD-100 de Hi-Soft - Décodeur MPEG Autonome.	
Nécessite un lecteur CD-ROM SCSI-II	1.690 F

### Logiciels

AsmCDFS v3.7 + Boite + FishMarket. - VF -	490 F
AsimCDFS v3.7 - OEM - VF -	290 F
Blitz Basic V2.1 - VF -	420 F
Master ISO V1.25 (Gestionnaire de graveur de CD)	990 F
Personal Paint v6.4 - VF -	1.40 F
Photogenics v2.0a - VF -	799 F
Pilotes ADFI - VF -	190 F
Spouleer ADFI - VF -	240 F
Turbo Cache v4.0 CD - VF -	490 F
Turbo Print v4.1 - VF -	450 F
PhotoCD Manager CD	199 F

### CD-ROM AMIGA

AMINET 15 - Novembre 1996	79 F
AMINET 16 - Décembre 1996	79 F
AMINET 17 - Février 1997	79 F
AMINET SET 4	199 F
FRENCH STORM - Libre Essai Français	110 F
AMINET SET 3	199 F
ADE - GEEK & GADGETS	99 F
AMIGA CD DEVELOPERS	99 F
AMIGA SYSTEM BOOSTER	99 F
AMIGA TOOLS 5	139 F
ART STUDIO 2	349 F
DEM-ROM	169 F
FUN CLIPS VOL. 2	159 F
IN TO THE NET	159 F
IMAGINE PD 3D	169 F
KARA COLLECTION	299 F
LIGHT ROM 4	249 F
MEETING PEARLS 4	59 F
PERSONAL PAINT 7	259 F
WOMEN OF THE WEB	199 F

Des dizaines d'autres CD sont disponibles. CNotre catalogue est gratuit ! Sauf indication contraire, les CD sont en anglais.

Si vous trouvez un CD moins cher ailleurs, FDS s'aligne !!!

Commande sur papier libre. Règlement joint par chèque, mandat, Carte Bancaire par téléphone.  
Frais de port CD-ROM & Logiciels : 34 Frs  
Périphériques : 80 Frs - Poste ou messagerie.

DURE DURE LA VIE DE ROBOT !

## Uropa2

**V**ous, gentil trekiste, habitant d'une vulgaire base spatiale sur la lune Uropa2 (d'où le titre), devrez sauver tous les humains que vous rencontrerez sur votre chemin car après tout, les humains vous ont construit alors il n'est pas question d'aller se dorer au ultra-violet et prendre des bains d'azote en lisant *I robot* du regretté Isaac Asimov ! La première caractéristique du jeu Uropa2, qui le rend plutôt original, est d'intégrer deux jeux en un. En fait, suivant les phases de jeu, vous devrez soit déambuler dans des bases spatiales avec une vue en 3D isométrique soit conduire un véhicule de surface dans un



Made in Uropa 2.

décor en 3D "source lumineuse" comme nous l'explique les auteurs. L'exploration souterraine est très bien réalisée avec des graphismes très fins bien qu'un peu sombres, ambiance robotique oblige. La phase en surface est d'un moins bon niveau mais reste tout à fait jouable et complémentaire. Le jeu propose quantité de missions mais le but est à peu près toujours le même : sauver les gentils colons humains des griffes (métalliques) des méchants robots Napones ! Niveau scénario, c'est donc de l'ultra-classique voir gnan-gnan mais la réalisation et la complexité des missions en font un jeu des plus intéressants. Les fans de jeux d'aventure devraient apprécier Uropa2 mais les allergiques à la langue de Shakespeare passeront leur chemin.

### Uropa2

★★★★

Auteur : -

Configuration : tous les Amiga

Statut : shareware

Source : CD CU 7

POUM TCHAK POUM POUM

## Pour le plaisir

**E**n cette période techno-rave-hardcore, il est rare de trouver un musicien qui redonne ses lettres de noblesses à d'autres courants musicaux comme le funk, la disco ou encore la musique d'ambiance (j'ai pas dit musique d'ascenseur !). Romain Gauthier, alias Traven, crée des

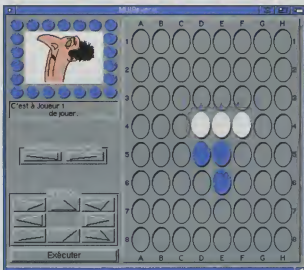


Puisqu'on vous le dit !

J'PRENDS LES NOIRS ET TOI LES BLANCS

## Mui reversi

**L**a librairie Mui est décidément appréciée des programmeurs et les programmes simples se transforment parfois en petits bijoux indispensables. Un



Mui reversi, c'est reversant !

grand classique des jeux en fenêtre (re)fait son apparition sur Amiga : l'Othello reversi. Rappelez-vous, vous choisissez une couleur de pion et votre but est d'entourer les pions de l'autre couleur (dirigés par un autre humain ou l'Amiga) pour régner en maître sur le terrain de jeu ! L'interface de Mui reversi est - Mui oblige - très soignée

modules de qualité et même si on ne partage pas forcément ses goûts musicaux, on est surpris par sa maîtrise du rythme, des arrangements et des mélodies. Il nous livre cinq disquettes de modules ainsi qu'un music disk, entièrement réalisé sous Amiga guide, avec une intro disco/kitch des plus sympas. Le titre de ce music disk (en fait, trois disquettes) est *Pour le plaisir*, ce qui résume bien la motivation de ce musicien en herbe. Un petit message personnel pour Romain : quand tu veux, tu améliores tes procédures d'installation, à chaque fois ça plante !

### Pour le plaisir

★★★★

Auteur : Romain Gauthier/Traven

Configuration : Wb 2.04+

Statut : shareware

Source : disquettes

avec des petites bulles d'aide, une petite barre de progression quand l'ordinateur réfléchit, etc. On peut à tout moment revenir en arrière dans la partie pour tricher ou revivre un affrontement mémorable. Les options de configurations sont nombreuses : choix du niveau de l'ordinateur (1, 2 ou 3), couleurs ou variantes de jeu. Pour terminer, sachez que grâce à l'organisation des traducteurs Amiga (Ato), le jeu parle dans une dizaine de langues dont le français (une fois n'est pas coutume), les amateurs d'Othello reversi devraient se jeter sur ce programme.



### Mui reversi

★★★★

Auteur : Wolfram Schenk

Configuration : Wv 2.04+

Statut : freeware

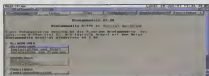
Source : Aminet



LE WORKBENCH AU CLAVIER

## WinCommodity

**L**a souris, c'est sympa mais deux boutons, c'est un peu pauvre, vous ne trouvez pas ? Certes, lorsque l'on débute sous Workbench, ça évite de se mélanger les pinceaux mais quand on commence à maîtriser l'engin, des raccourcis claviers supplémentaires permettent d'accélérer un peu les manipulations.



*Pratique, économique et pas cher !*

WinCommodity permet d'assigner à des combinaisons de touches au clavier certaines fonctions du Workbench. Les différentes fonctions de WinCommodity permettent de réduire ou d'agrandir la fenêtre active, de la fermer (la fenêtre, pas la bouche !) ou de fermer toutes les fenêtres du Workbench. La fonction la plus pratique est sûrement le basculement de la fenêtre active pour circuler rapidement entre les différentes applications ou répertoires ouverts. Le reste est moins foudroyant : placer la fenêtre active au centre ou en haut à gauche de l'écran. WinCommodity ne va pas bouleverser le monde de l'Amiga mais il peut se révéler fort pratique à l'usage.

### WinCommodity

★★★★★

Auteur : Michael Gollnick

Configuration : -

Statut : mailware (lettre ou mail Internet)

source : Amiga Shopper 71

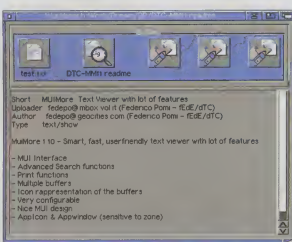
Drive Detail	
Device Name	RD1
Volume Name	Work
Unit Number	0
Capacity	284,471,296
Block Size	512
Bytes Used	193,178,432
Bytes Free	11,300,864
Priority	10
Status	Read/Write
Soft Errors	0
Percent Use	95.0
95.0%	

*Qdisk vous permettra de connaître la place disponible sur vos différents disques.*

TE N VEUX ENCORE ?

## Mui more

**D**écidément, Mui est à la fête ce mois-ci ! La dernière trouvaille se nomme Mui more qui est, vous savez, un more évolué. Le but est donc de visualiser des fichiers textes mais dans une interface nettement plus conviviale que d'habitude avec quelques originalités. Mui more propose une recherche



*De-Mui more.*

MAÎTRISER L'ESPACE (DISQUE)

## Qdisk

**Q**uoi de plus embêtant (restons polis !) que de se retrouver avec un disque dur plein pendant une opération critique (genre, je sauvegarde



ma comptabilité ? Deux solutions se présentent avec tout d'abord la répression : je prends mon disque dur et je le lance par la fenêtre. L'autre solution, c'est la prévention : j'utilise Qdisk pour toujours savoir combien j'ai de place libre sur mes différents disques et je fais un peu de place quand le besoin s'en fait sentir. Qdisk permet, vous l'avez compris, de tout savoir sur ses différents périphériques de sauvegarde, avec un mode de représentation graphique des plus explicites (si la barre est pleine, plus de place !) et un mode d'alerte avec affichage d'un message quand le remplissage atteint un certain niveau. Dans la série outils parfaitement utiles et complètement indispensables, Qdisk est un bon exemple. Bien sûr, c'est un simple utilitaire mais il vient combler un manque du Workbench.

### Qdisk

★★★★★

Auteur : Norman Baccari

Configuration : Wb 2.04+

Statut : freeware

Source : Amiga shopper #71

### Mui more

★★★★★

Auteur : Federico Pomi

Configuration : Wb 2.04+

Statut : freeware

Source : Aminet

rapide dans les fichiers textes en utilisant une boîte de dialogues très pratique. Le programme place les fichiers textes dans des buffers, on peut ainsi charger simulta-

nément cinq fichiers différents (on aurait aimé un nombre quelconque). C'est très pratique lorsque vous voulez consulter une documentation qui tient sur plusieurs fichiers textes, et basculer de l'un à l'autre rapidement. Des commandes d'édition et d'impression viennent compléter ce tour d'horizon plutôt sympathique. Certes, Mui more ne va pas bouleverser le monde du freeware Amiga mais c'est un outil fort agréable, pourquoi s'en priver ?



# CD Zopilan

Vu sa vaste taille, un CD-Rom est plus souvent une compilation de zigouigouis rigolos qu'une distribution d'utilitaires. Preuve en sont les trois titres présentés ce mois-ci. Zéro pour cent de logiciel, cent pour cent d'images.

SCHATZTRUHE

## The beauty of chaos



★★★★★

Quel monde fascinant que celui des fractales... *The beauty of chaos* est une compilation de 507 images de courbes, chacune présentées en quatre définitions, allant de 64x48 pixels à 1140x890. L'intérêt ? Absolument aucun,

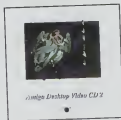
si ce n'est de se faire un petit cinéma dans le noir. On notera la présence d'un répertoire Amiga dans lequel se trouve un viewer permettant de visualiser les images au format Gif (256 couleurs), mais pas celles au format Tiff (16 millions de couleurs). En revanche, nulle trace d'un éditeur de fractales...



Des fractales en veux-tu, en voilà !

ALMATHERA

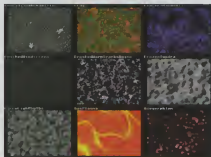
## Amiga desktop video CD 2



★★★★★

Distribué par l'éditeur de Photogenics, ce CD-Rom contient tout ces petits éléments bien pratiques pour qui veut réaliser une application multimédia : polices colorées, textures, animations, effets sonores, mais aussi *Scola* ! Se pourrait-il que certains ignorent encore l'existence de ce fabuleux logiciel auteur ? *Scola* permet en quelques coups de souris de réaliser les plus graphiques des navigations interactives. Un must sur Amiga qui se voit aujourd'hui adapté sur Pc. La version proposée sur ce CD est la

1.13, à savoir une édition ancienne, devenue gratuite, qui ne reconnaît pas les capacités supplémentaires des composants graphiques AGA. Hé oui, *Amiga desktop video CD 2* a beau être un produit commercial, son contenu est uniquement shareware. Attention : nous avons bien dit shareware, pas freeware... La subtile différence est la suivante : il faudra demander des droits à Almathera pour utiliser quelque texture ou quelque police que ce soit dans une production commerciale (borne, etc.). De toute façon, vue la médiocre qualité des éléments graphiques proposés ici, on aurait été bien mal inspirés de s'en servir pour autre chose qu'une petite création personnelle.



BLITTERSOFT

## Oh yes... More Worms !



★★★★★

Le saviez-vous ? Tout le monde peut créer ses propres niveaux de *Worms*, ce jeu de Team 17 dans lequel on fait s'affronter de minuscules vers de terre. Il suffit de prendre son logiciel de dessin préféré et de laisser libre cours à son imagination. Seule la couleur noire (numéro 0) est considérée comme un espace vide. Le reste constitue les reliefs sur lesquels les *Worms* évolueront et se battront. L'image obtenue doit être sauvegardée dans le répertoire Twcustom de votre jeu. A titre d'exemple, ce CD-Rom regroupe environ 1000 niveaux



Oh no... no more



Worms !

supplémentaires réalisés par des artistes anonymes, tous plus mauvais en dessin les uns que les autres. Utiliser ces add-on encouragera chacun à se dire qu'il est un pro de la palette graphique, car il faudrait vraiment avoir une perruque dans chaque main pour faire pire. À éviter également, un tiroir de ce CD contient des bouts d'images pouvant, selon la documentation, servir de point de départ pour la création de ses propres niveaux. Malheureusement, celles-ci sont en noir et blanc et n'ont aucun rapport, même lointain, avec quelque chose d'intéressant. Néanmoins, *Oh yes... More Worms !* offre la version gratuite du jeu *Worms* ainsi que 3 Mo de sons amusants pour animer les parties endiablées. Mieux qu'une disquette, ce CD peut aussi faire office de miroir si on l'approche d'une lampe.

**Achetez aujourd'hui  
et remboursez dans 3 mois  
en une fois sans intérêts  
ou à crédit sur 10 mois**

**Détendez vous  
Vous êtes chez DeltaGraph X**

**DeltaGraph**

A partir de 1000 fr d'achats et acceptation du dossier. Frais du dossier 100 Fr.

DeltaGraph X 4 rue des Iris 91180 St. Germain les Arpajon Tel/Fax +33 0160841514 dpx@deltagraphx.grolier.fr http://www.grolier.fr/deltagraphx

## Cartes Turbo

Blizzard 1230 S4	1180 Fr
Blizzard 1240 ERG	2360 Fr
Blizzard 1260	4030 Fr
Blizzard 2040	3030 Fr
Blizzard 2060	4825 Fr
Blizzard 4030	640 Fr
Cyberstorm MK2 68040	3215 Fr
Cyberstorm MK2 68060	5200 Fr
Cyberstorm Fast SCSI	912 Fr
Module SCSI 1230/40/60	760 Fr
Copro 50 Mhz	460 Fr
TekMagic 040/40 A2000	5376 Fr
TekMagic 060/50 A2000	7605 Fr
QuickPak 060/50 A4000	6660 Fr
QuickPac060/50 A4000T	6750 Fr

## Ordinateurs

A1200 Magic Pack	3290 Fr
A1200 d 170 Mo MagicP.	4100 Fr
A1200 d 160 2-4 Mo	4100 Fr
A4000T Eagle TE	11710 Fr
Siamese System	1370 Fr
Draco 68040	19900 Fr
Draco 68060	27960 Fr
TwinPowerStation M1	19950 Fr

## Moniteurs

Amiga Tech. M1438S	2460 Fr
Amiga Tech. M1538S	3130 Fr
Amiga Tech. M1764S	6600 Fr
ADI SVGA 14"	1950 Fr
ADI SVGA 15"	2800 Fr
ADI SVGA 17"	4800 Fr
Unika SVGA 20"	9300 Fr

## Disques durs

Fuji 2.5" 800 Mo IDE	2040 Fr
Fuji 2.5" 1 Go IDE	2180 Fr
Fuji 3.5" 1.3 Go IDE	1497 Fr
Fuji 3.5" 1.7 Go IDE	1660 Fr
Fuji 3.5" 2.1 Go IDE	1978 Fr
Fuji 3.5" 2.5 Go IDE	2263 Fr
Fuji 3.5" 1 Go FSCSI	2110 Fr
Fuji 3.5" 2.4 Go FSCSI	2460 Fr
Fuji 3.5" 4.35 Go FSCSI	6970 Fr
Fuji 3.5" 9 Go FSCSI	12765 Fr
IBM 3.5" 2 Go FSCSI	2962 Fr
IBM 3.5" 4 Go FSCSI	5614 Fr

## Lecteurs

D7 Haute densité int A1200	585 Fr
D7 Haute densité int A1200T	585 Fr
D7 Haute densité int A2000	585 Fr
D7 Haute densité int A4000T	585 Fr
Par défaut envoi version Commodore	

Zip Iomega SCSI ext.	1220 Fr
Zip Iomega SCSI int.	1210 Fr
Jazz 1 Go SCSI int.	3230 Fr
DAT HP 4/8 Go SCSI	5900 Fr

## Vidéo

Cavin Computer Editing	4900 Fr
Geni Video Ampli triphonique	9710 Fr
Gemini Vidéo selector	2020 Fr
Neptun Genlock	5166 Fr
Pluto Genlock	2900 Fr
Virius 2 Genlock	4500 Fr
Time Base Corrector	7500 Fr
Vidéo Backup System	410 Fr
SMD100 Vidéo MPEG	2022 Fr

## Scanner Tablette

Scanner a main Zylek	450 Fr
Paragon 600SP Scanquix 3	2990 Fr
Paragon 800SP Scanquix 3	3520 Fr
Wacom ArtPad A6	1395 Fr
Wacom UltraPad A4	4513 Fr

## Logiciels

Monument Designer	1250 Fr
Monument Designer Draco	1444 Fr
Mon. Designer creative set	340 Fr
Adorage 3D	845 Fr
Adorage Premium FX	215 Fr
Animage Composer	850 Fr
Clarissa	1520 Fr
Cocklet Software	866 Fr
Mainactor Broadcast	1250 Fr
ASIMCDFS	500 Fr
Cybergraphx	249 Fr
CrossMac	510 Fr
CrossMac	740 Fr
MaxDOS	740 Fr
Diavolo Backup Pro	547 Fr
Dele Music 2	465 Fr
Final Writer V5	900 Fr
Helm	675 Fr
Image FX	1150 Fr
Imagine 4	670 Fr
Imagine 5	4430 Fr
Imagine Doc en française	200 Fr
Lightwave V4 VF	3900 Fr
Lightwave V5 VF	7999 Fr
Lightwave mise à jour 4-5	n.c.
OCR Recon. caractères	325 Fr
Pagestream	2490 Fr
Photogrames V2 CD	760 Fr
Personal Paint V6.4	140 Fr
Scala MM400 VF	1490 Fr
Scanquix 3.5 VF	820 Fr
Scanquix mise à jour	190 Fr
Studio Print Pro	499 Fr
Turbocalc	490 Fr
Turboprint	450 Fr
Transducer	495 Fr
TVPaint Cybergraphx VF	1590 Fr
XI Paint CD	310 Fr

## Cartes et Hardware

Ariadne	1875 Fr
Cybervision 3D 4Mo	2066 Fr
Catvessel 1200	620 Fr
Deltaview 2000S	795 Fr
DeltaCam64	1390 Fr
DKB Rapid Fire FSCSI2	1198 Fr
DKB Splitfire FSCSI2	780 Fr
DKI 312S & A3000	2010 Fr
DracoMotion	12765 Fr
FrameMachine	2100 Fr
GVP 4006 SCSI A400	1180 Fr
Graffiti	920 Fr
Hydra Ethernet	2963 Fr
IO Extender GVP	1030 Fr
Liana Resto port série	465 Fr
MasterSound	480 Fr
Pablo PAL port Picasso	440 Fr
Picasso II plus	2160 Fr
Prism2	1750 Fr
Connecteur VGAMI A1200	1074 Fr
Squirrel Surf	800 Fr
Tocatta 30 bit	2637 Fr
VlabMotion	4100 Fr
Moveshop effect disk1	380 Fr
Moveshop effect disk2	440 Fr
Moveshop effect disk3	600 Fr
Moveshop effect disk 4	400 Fr
Moveshop effect disk 5	360 Fr

## Petit materiel

Souris Wizard 560 dpi	80 Fr
IdeMux 4/12E sans nappe	90 Fr
Nappe 3.5" avec 3 connecteurs	75 Fr
Nappe 2.5" 1.3.5"	100Fr
Nappes SCSI à la demande	xx Fr
Connecteur IDE et SCSI male/femelle	100 Fr
Nappe flexible clavier A1200	75 Fr
Adapt. Moniteur SVGA/RVB	120 Fr
Adapt. M1438/VGA	120 Fr
Botchom SCSI actif avec LED	210 Fr
Coude PCMCIA	275 Fr
Cable Centronics m/ 36 lignes	51 Fr
Cable Parrel et logiciel	288 Fr
Cable SCSI Sub D25m/Centr.	370 Fr
Cable aim 5.25"/2x3.5"	23 Fr
Cable SCSI 50 broches m/m	130 Fr
Tiroir disque dur SCSI	135 Fr
Tiroir disque dur IDE	135 Fr

## Towers pour A1200

DeltaTower Mini prêt à bricoler	496 Fr
DeltaTower Mini prêt à monter	851 Fr
DeltaTower Maxi prêt à bricoler	753 Fr
DeltaTower Maxi prêt à monter	1150 Fr
DeltaDeskTop prêt à bricoler	880 Fr
DeltaDeskTop prêt à monter	1422 Fr
Interface clavier PC Windows	450 Fr
Interface clavier Amiga	450 Fr
Clavier Windows95	120 Fr
Clavier Microsoft Natural Keyb.	490 Fr
Coque clavier Amiga	240 Fr
Extension Zorro2RM	1630 Fr
Extension Zorro2 Mikronik	2115 Fr
Extension Zorro3 Mikronik	3825 Fr
Adaptateur PCMCIA	275 Fr
Infinitiv Tower	1695 Fr
Infinitiv Tower + Zorro2 Z1	3090 Fr
Infinitiv Tower + Zorro2 Z2	3520 Fr
Infinitiv TopCase	295 Fr
Towerhawk RBM A1200	1820 Fr
Towerhawk RBM 1200/Zorro2	3757 Fr
Towerhawk RBM A4000	2930 Fr
Siamese System	1370 Fr

## Lecteurs/graveurs

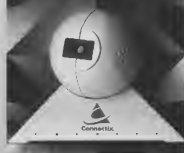
Lecteur CDROM IDE 8x	780 Fr
Lecteur CDROM SCSI 4x	675 Fr
Lecteur CDROM SCSI 4x ext	1560 Fr
Lecteur CDROM SCSI 10x ext	1786 Fr
Graveur JVC 4x2x	4672 Fr
Graveur Philips 4x2x	3960 Fr
Graveur Yamaha 4x4x	6960 Fr

## CDROMS

Aminet 12/13/14/15/16	88 Fr
Aminet set 1	150 Fr
Aminet set 2	150 Fr
Aminet set 3	230 Fr
Aminet set 4	230 Fr
Amiga Developer Environment 113 Fr	
Artwork	95 Fr
Compugraphic Phase3	216 Fr
Light Rom 3	391 Fr
Magic Workbench Enhancer	176 Fr
Mods Anthology	
Octamed Sound Studio	290 Fr

# DeltaCam64

1390 Fr  
caméra  
digitaliseur  
câbles  
logiciel  
notice en  
français



100 %  
plug  
and  
play

Nouveaux...une exclusivité de DeltaGraph X  
Avec DeltaCam vous pouvez digitaliser directement sur disque dur IDE, SCSI ou Zip des images ou de la vidéo en 64 nuances de gris en 25 images/sec (selon votre processeur). Livré avec caméra Quickcam, pied de table, digitaliseur, connectique et logiciel: le DeltaCam est opérationnel en 30 secondes: du 100% plug&play. Il suffit de connecter le DeltaCam au port parallèle. Compatible Scala. Indispensable pour vos présentations, internet, vidéophone, télésurveillance, publicité, vidéo-mail etc...  
Demandez notre vidéo-clip sur disquette. C'est génial!

## Vous cherchez...

un produit qui ne se trouve pas sur cette liste? Contactez nous! Nous sommes à votre disposition pour tous les produits Amiga. Demandez nous un dévif gratuit pour une configuration informatique adaptée à vos besoins et techniquement cohérente. Consultez nous également pour tous les financements possibles. Nous traitons vos commandes écrites accompagnées d'un chèque ou mandat. Par respect du client nous n'envoyons vos articles qu'après la livraison.

Prix et spécifications non contractuels. Fourniture de Towers, moniteurs, ordinateurs, scanners, transporteur privé EXAPACK sous 24h.

## Hotline

Notre service téléphonique est à votre service du Lundi au Vendredi de 9h à 17h40. Visites et démonstrations uniquement sur rendez-vous. Pour nous retourner un matériel défectueux ou à réparer, télécopiez ou adressez nous de préférence un bon de retour. AVANT de poster votre lettre, un frial de 100% TTC.

# C'est la lutte Final (writer)

***Vous pensiez que l'Amiga ne disposait pas de logiciel de traitement de texte puissant ? Détrompez-vous, l'Amiga est tout à fait compétent dans le domaine de la bureautique comme dans celui du multimédia. La preuve en est avec Final writer 5. Prenez quelques minutes pour le découvrir, et vous serez conquis par son installation très simple, son interface utilisateur très conviviale, ainsi que ses fonctionnalités, multiples et puissantes.***

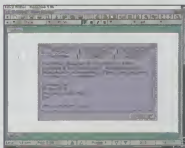
## Installation

**F**inal writer 5 est livré sur 9 disquettes et est accompagné de 2 ouvrages de documentation, malheureusement dans la langue de Shakespeare. Le premier, une sorte de grosse Bible, est en fait le même que celui qui était livré avec la version 4 du logiciel, et l'autre, bien plus mince, ne fait que corriger quelques erreurs et développe les nouvelles fonctionnalités de cette cinquième mouture. Accompagnant le programme principal, vous trouverez un bon nombre de polices de caractères et de clip-arts, pour enrichir le contenu de vos documents. Final writer reconnaît trois types de polices de caractères : Type-1, Compugraphic et NimbusQ. Pour ce qui est des images, le format Eps est reconnu en interne, mais si vous disposez des Datatypes du Workbench vous pourrez alors charger tout type d'images, jusqu'à une résolution de 24 bits. A notre grand regret, Final writer 5 ne propose pas de drivers pour imprimantes, comme le fait son concurrent WordWorth 5. La configuration minimale dont vous devez disposer pour pouvoir utiliser Final writer 5 est la suivante : Wb 2.0

ou supérieure, au moins 2,5 Mo de mémoire, après le lancement du Workbench, ainsi qu'un disque dur (au moins 5 Mo, voire 12 Mo pour la distribution complète). Pour l'installation sur le disque dur, tout se passe le plus simplement du monde grâce à un script Installer.

## L'interface utilisateur

L'interface est très proche de celle de la version 4, ainsi que de celle de Final copy 2, un autre logiciel édité par Softwood. Elle est aussi extrêmement paramétrable : en effet, suivant ses besoins, on réglera les couleurs, les



L'interface de Final writer 5.

positions des règles et des différents boutons de raccourci, de telle sorte que les fonctions les plus souvent utilisées seront aussi les plus facilement accessibles. On trouve des menus de préférences dissimulés un peu partout, pour chaque type de fonctionnalité, ce qui vous laisse un assez large choix de possibilités.

## Les nouvelles fonctionnalités

Final writer dispose bien entendu de toutes les fonctions "basiques" d'un traitement de textes, c'est-à-dire tout ce qui concerne la mise en forme du texte ainsi que les spécificités de chaque section du document. Mais voyons ce qu'il sait faire de plus :

- chargement d'images comme fonds de pages ;
- contournement du texte sur la droite ou sur la gauche, autour des images (mais pas des deux côtés à la fois) ;
- outils dessin 2D de "première nécessité", pour créer rapidement des schémas par exemple, insertion de tables, avec beaucoup de possibilités concernant le tracé des contours et le remplissage avec des couleurs ;
- importation et exportation de documents aux formats Rtf, ce qui permet

des échanges avec les plates-formes Mac et Pc ;

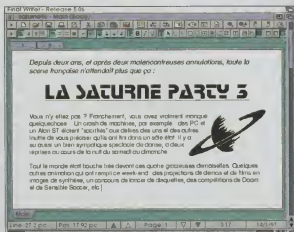
- exportation de documents au format Html (mais les tables ne sont pas converties) ;
- des outils correction des documents et d'aide à la saisie très sophistiqués (mais les dictionnaires ne sont malheureusement qu'en anglais) ;
- interface ARexx utilisable par l'utilisateur, pour exécuter des scripts automatisés.

Comme vous pouvez le constater, tout a été réuni ici pour nous permettre de créer des documents de très grande qualité, et la prise en mains en est très rapide.

## Ce qu'il manque encore...

En priorité numéro 1, ce qu'il manque à ce logiciel c'est une version française, à la fois pour les menus internes, la documentation, et aussi les dictionnaires. D'autre part, il serait peut-être intéressant de proposer encore plus de formats d'importation et d'exportation de documents ; je pense notamment au module de sauvegarde au format Html, qui ne propose pour l'instant aucun des tags du Html 3.0 ou supérieur. Un autre reproche, concernant la sélection des polices de caractères : le menu ne propose pas toutes les polices dont vous disposez sur votre disque dur, mais uniquement celles qui ont déjà été chargées en mémoire, ce qui rend la sélection assez lourde (à moins de faire charger toutes les polices de caractères dès le lancement du programme, mais cela est bien entendu très gourmand en mémoire).

Vincent Oneto



Alignement du texte autour d'une image.

Final writer 5

En hausse

▲ La présence de toutes les fonctionnalités indispensables à un traitement de texte.

▲ Tout, absolument tout est paramétrable.

En baisse

▼ Tout est en anglais dans le texte.

▼ Nécessite beaucoup de mémoire (mais c'est un peu normal).

Note

★ ★ ★ ★ ★

# Un Blizzard très puissant !

*N'ayez pas peur, la Blizzard IV 1240T/ERC désigne en fait le dernier modèle de carte accélératrice de Phase 5 pour le 1200. Équipée d'un processeur 68040 cadencé à 40 Mhz, processeur dit "recyclé" mais en parfait état de marche, c'est un bon compromis entre la très répandue 1230 (68030 à 50 Mhz) et la 1260 (68060 à 50 Mhz) un peu trop chère.*

**P**ourquoi une carte réservée aux seuls 1200 Tower ? Il y a deux raisons principales à cela, liées à une même cause : le 68040 est un processeur qui a tendance à chauffer un peu plus que les autres processeurs de la même famille, et du coup il a fallu lui greffer un petit ventilateur sur le dos. Il faut disposer d'un cordon d'alimentation supplémentaire pour ce ventilateur, de plus, l'épaisseur de la carte rend impossible la fermeture de la trappe sous le 1200. A moins d'être un peu bricoleur, je vous déconseille une telle installation de fortune ; par contre, cela ne posera aucun problème pour les configurations montées en tour.

## Installation

Comme toutes les autres cartes de la série Blizzard, celle-ci vient se loger dans le bus Zorro II du 1200. L'installation se fait sans perdre la garantie (pour les Amiga encore sous garantie...). La carte accepte des barrettes mémoire SIMM standard, dont elle reconnaît elle-même la taille, jusqu'à une capacité de 128 Mo. Le seul jumper que l'on trouve permet d'activer la fonction Maprom, qui

copie en mémoire l'intégralité de la Rom de l'Amiga, afin d'accélérer les appels système par la suite. On peut remarquer que l'oscillateur présent sur la carte est en réalité cadencé à 80 Mhz, et que donc sa fréquence doit être divisée par deux quelque part (c'est bien dommage, une carte à 80 Mhz aurait été encore plus appréciée...).

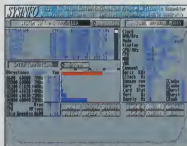
## Utilisation

Comme le 68040 équipait déjà des Amiga depuis longtemps (modèle A4000/40), la plupart des logiciels ont pu être testés, voire optimisés, pour ce processeur, et il n'y en a quasiment aucun qui nous a posé problème. Si certains jeux ou démos ont refusé de fonctionner, il s'agissait dans 90% des cas d'un problème dû aux caches du 68040, qu'il suffit simplement de désactiver avec la commande système CPU. Afin de supporter les fonctions mathématiques qui ne sont plus en interne dans le coprocesseur du 68040, vous aurez besoin de la 68040.library, qui n'est malheureusement pas fournie par Phase 5.

## Performances

La barre des 30 Mips (Millions d'instructions par seconde) est franchie !

Sysinfo nous annonce un coefficient de l'ordre de 24 par rapport à un 1200 de base, et même un peu plus de 1,5 par rapport à un 4000/40. Aïbb lui, plus complet, nous permet de situer cette carte 1240T à mi-chemin entre la 1230 à 50 Mhz et la 1260 à 50 Mhz également, et ceci



Sysinfo.

dans pratiquement tous les tests. Dans une utilisation courante, le Workbench est bien entendu plus souple à utiliser. Le gain de puissance sera chiffrable dès que vous demanderez de gros calculs à vos logiciels de développement, synthèse, retouche d'image et autres, sauf s'ils font beaucoup appel aux fonctions mathématiques émulées par la 68040.library (qui est affreusement lente).

Cette carte est d'un très bon rapport qualité/prix, et s'adressera plus particulièrement à ceux qui n'étaient pas encore équipés de carte accélératrice et qui hésitaient à s'orienter sur une 1260, ou bien aux possesseurs de carte accélératrice moins puissante qui souhaitent encore un peu plus de punch sans se ruiner.

Vincent Oneto  
Remerciements à DeltaGraphX



Aïbb situe les performances de la 1240T entre celles de la 1230 et la 1260.

## Blizzard IV 1240T/ERC

En hausse

- ▲ Le rapport qualité/prix
- ▲ Très peu de programmes incompatibles

En baisse

- ▼ La présence du ventilateur, qui nécessite une configuration Tower

Note

★ ★ ★ ★ ★

# La gestion de l'an 2000

*La gestion des comptes bancaires, quelle horreur ! Entre les virements, les remboursements, les prélèvements automatiques, avouez qu'il y a de quoi s'y perdre. Heureusement, Gestion 2000 est arrivé et malgré son interface un peu pauvre, il propose les fonctionnalités de base intéressantes, sans artifices.*

La première chose qui frappe avec ce produit, c'est son nom : *Gestion 2000*. En effet, qu'il doigt-on comprendre par 2000 ? Est-ce qu'il marche jusqu'à l'an 2000 puis s'arrête d'un coup ou bien peut-on gérer 2000 comptes différents ? Eh bien non, vous n'y êtes pas du tout, *Gestion 2000* a ceci de différent : que les champs de date du logiciel comportent quatre chiffres pour l'année. Pensez aux logiciels utilisant deux chiffres pour ce champ : en l'an 2000, ils deviendront inutilisables (à moins de tirer un trait sur le

passé !). Les auteurs en sont tellement fiers, de leur quatre chiffres, qu'ils utilisent cette caractéristique pour présenter leur produit (lisez le fichier doc).

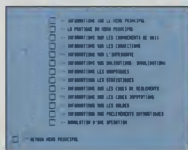
### C'est quoi un compte ?

En fait, le détail des quatre chiffres ne doit pas vous faire oublier qu'avant tout, nous voulons gérer nos comptes, avec quatre chiffres ou ce que vous voulez. Un compte bancaire, c'est un peu comme la marée, ça va, ça vient, entendez par là qu'il est plus ou moins rempli. On le remplit avec des crédits et on le vide

avec des débits, le résultat final étant composé du solde. Bien sûr, vous connaissez tous ça et vous pensez que j'exagère mon complexe de supériorité, eh bien pas du tout, car je viens de résumer les caractéristiques de base d'un logiciel de comptes : saisie des crédits et des débits et affichage du solde.

## Les fonctions de base ..

Quand on lance le programme pour la première fois, il faut créer un nouveau compte. Pour ce faire, nous devons entrer la date d'ouverture (attention, n'oubliez pas les quatre



### Besoin d'aide ?



*Il frôle le zéro...*

Compte: courant			gestion_2000 v1.0		date: 01/1997	
Date	I	R	N° Chèques	Libellé	Credit	Débit
14/01/1997	ES	CB		petite boisson		450.00
15/01/1997	SR	CB	143	lavage d'estomac		12000.00
15/01/1997	RE	VI		salaire	8000.00	
15/01/1997	LO	PR		arg ! le loyer !	3500.00	
19/01/1997	RE					

**Codes Régléments**

I	Libellé
PR	prélèvements
CH	chèques
VI	virements
ES	espèces
CB	carte bancaire
TP	Transmission de pensée

solde	Credité	Debité	solde	solde	solde	solde
	11500.00	12450.00				

*J'vais lui régler son compte à celui-là !*

chiffres 11, l'intitulé du compte (par exemple, courant) et un code d'accès. Ce code interdira aux espions qui se cachent chez vous, la visualisation de votre compte. Attention, conservez bien ce code en mémoire (ou sur un papier mais bonjour la confidentialité) car vous ne pourriez plus gérer votre compte en cas d'oubli (moi, j'utilise 0000). Ensuite, on arrive dans l'écran de saisie des opérations, les fameux crédits et débits. Il faut tout d'abord entrer la date de l'opération, sa catégorie (salaire, loyer, remboursement, etc.). Vous devez aussi préciser le type de régle-

## Les autres gestionnaires de comptes

Abank (shareware, présent sur la disquette n°9 de Dream)

BlitzBank (shareware, présent sur la disquette n°30 de Dream)

Gestacompte (commercial, testé dans Dream 25)



# software

## PARADISE

### CD ROM

ment de l'opération : virement, chèque, carte bleue, etc. Si l'opération est faite par chèque, vous pourrez saisir le numéro du chèque et pour toutes les opérations, vous aurez une petite ligne pour donner des informations supplémentaires. Vient ensuite la saisie du débit ou du crédit, et le tour est joué, avouez que c'est d'une simplicité enfantine.

#### ... et les autres

Avec déjà la possibilité d'enregistrer toutes ses opérations bancaires, on peut avoir une idée plus précise de son compte et s'y retrouver plus facilement en cas de problème. Mais *Gestion 2000* apporte d'autres fonctions importantes comme l'ajout de catégories ou de types de règlement mais on peut aussi créer des opérations automatiques. Il est en effet

ment jolie (où sont passées les nombreuses couleurs de l'Amiga ?) ni très pratique (retour au clavier !) mais dans le fond, *Gestion 2000* fait ce qu'on lui demande et correctement.

#### Pour qui ?

L'avantage de *Gestion 2000* sur la concurrence, c'est sa simplicité : l'interface n'est pas intuitive, certes, mais on comprend très vite le fonctionnement du programme car ici, vous n'aurez pas les milliers de fonctions (souvent inutiles pour les besoins familiaux) des gros logiciels de gestion de comptes bancaires (genre *Microsoft money* sur Pc). N'oublions pas pour terminer l'aide en ligne qui est assez fournie et permet de comprendre le fonctionnement non seulement du logiciel mais

Mois	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Total
1997	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12000.00
1998	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12000.00
1999	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12000.00
2000	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12000.00
2001	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12000.00
2002	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12000.00
2003	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12000.00
2004	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12000.00
2005	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12000.00
2006	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12000.00
2007	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12000.00
2008	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12000.00
2009	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12000.00
2010	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12000.00
2011	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12000.00
2012	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12000.00
2013	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12000.00
2014	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12000.00
2015	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12000.00
2016	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12000.00
2017	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12000.00
2018	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12000.00
2019	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12000.00
2020	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12000.00
2021	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12000.00
2022	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12000.00
2023	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12000.00
2024	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12000.00
2025	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12000.00
2026	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12000.00
2027	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12000.00
2028	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12000.00
2029	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12000.00
2030	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12000.00

La page principale, sobre...

très simple (dans la version commerciale), d'effectuer des prélèvements ou des versements réguliers, ce qui permet de se faciliter la vie en évitant la saisie manuelle. On peut aussi faire des bilans sur les comptes avec des affichages de statistiques et de graphiques. Dans la version démo, on ne peut imprimer que les graphiques mais sinon, le produit est vraiment fonctionnel.

#### La technique à la traîne

Si *Gestion 2000* est plutôt fonctionnel, entendez par là qui si vous cherchez un produit pour Amiga qui pourrait vous aider à gérer votre compte, vous devriez le tester. Le gros problème concerne l'interface : l'Amiga n'est-il pas capable de mieux ? Le programme serait parfait s'il se lançait dans une fenêtre du Workbench et permettait d'interagir avec ce dernier. Par exemple, on aimerait bien pouvoir copier des informations sur son compte et les placer par copier/coller dans notre bilan annuel réalisé sous *Wordworth*. L'interface n'est en définitive ni vrai-

Débit		Crédit		Débit		Crédit	
Mois	1	2	3	4	5	6	7
1997	1	2	3	4	5	6	7
1998	1	2	3	4	5	6	7
1999	1	2	3	4	5	6	7
2000	1	2	3	4	5	6	7
2001	1	2	3	4	5	6	7
2002	1	2	3	4	5	6	7
2003	1	2	3	4	5	6	7
2004	1	2	3	4	5	6	7
2005	1	2	3	4	5	6	7
2006	1	2	3	4	5	6	7
2007	1	2	3	4	5	6	7
2008	1	2	3	4	5	6	7
2009	1	2	3	4	5	6	7
2010	1	2	3	4	5	6	7
2011	1	2	3	4	5	6	7
2012	1	2	3	4	5	6	7
2013	1	2	3	4	5	6	7
2014	1	2	3	4	5	6	7
2015	1	2	3	4	5	6	7
2016	1	2	3	4	5	6	7
2017	1	2	3	4	5	6	7
2018	1	2	3	4	5	6	7
2019	1	2	3	4	5	6	7
2020	1	2	3	4	5	6	7
2021	1	2	3	4	5	6	7
2022	1	2	3	4	5	6	7
2023	1	2	3	4	5	6	7
2024	1	2	3	4	5	6	7
2025	1	2	3	4	5	6	7
2026	1	2	3	4	5	6	7
2027	1	2	3	4	5	6	7
2028	1	2	3	4	5	6	7
2029	1	2	3	4	5	6	7
2030	1	2	3	4	5	6	7

Un compte, des débits, des crédits...

aussi d'un compte bancaire, si vous avez des enfants qui viennent d'avoir leur premier chèque, vous devriez les initier à *Gestion 2000*.

Eric Anskit

Gestion 2000 V1.0	
En hausse	
▲ Les fonctions indispensables sont là	
▲ L'aide en ligne	
▲ Les quatre chiffres pour la date (allez, on est sympa)	
En baisse	
▼ L'interface qui ignore le Workbench	
▼ Le prix (environ 200 francs)	
Note	
★ ★ ★ ★ ★	

Amiga developer cd.....	89 F
Amiga repair kit.....	269 F
Amiga tools 5.....	129 F
Amiga utilities 2.....	179 F
Aminet 13, 14, 15, 16, 79	
Aminet set 1, 2, 3, 4.....	199 F
Da Capo.....	159 F
Demos are forever.....	39 F
Dopus 5.5.....	499 F
Emulators unlimited.....	179 F
Fred Fish 10.....	99 F
SCALA Plug In.....	249 F
Frozen Fish 1995.....	129 F
Galeway 1.....	39 F
Giga graphic set.....	149 F
Goldfish 2.....	139 F
Goldfish 3.....	139 F
Imagine 3.0 enhancer cd.....	219 F
Light room 4.....	239 F
Lightwave enhancer cd.....	189 F
Magic publisher.....	269 F
Magicwb enhancer.....	99 F
Meeting pearl 4.....	59 F
Mods Anthology.....	206 F
Personal Point 7.0.....	379 F
Personal suite.....	159 F
Print studio pro.....	206 F
Rhs Erotic collection.....	89 F
Scene storm 1.....	159 F
Specy cd 1996.....	129 F
System booster.....	109 F
Turbo calc 4.....	629 F
Utilities experience 1.....	169 F
Weird science clip art.....	89 F
Wordworth 6.....	519 F
Wordworth 6 offi VO.....	699 F

#### T-SHIRT AMINET.....79 F

#### J E U X

Alien Breed 3D.....	229 F
Breathless AGA.....	229 F
Capital Punishment.....	219 F
Extreme Racing.....	129 F
Extreme Racing Data Dicks.....	79 F
Fighting Spirit.....	219 F
Football Masters.....	179 F
Mega Typhoon.....	169 F
Hillsea Lido.....	159 F
Humans 3.....	199 F
Legends.....	159 F
Nemac 4.....	169 F
Primal Rage AGA.....	229 F
Samba Part 1 AGA.....	139 F
Speants Legacy AGA.....	159 F
Super Skidmarks.....	129 F
Chaos Engine 2.....	NC
Tin Toy Adventure AGA.....	209 F
Volhalla 3.....	219 F
Tiny Troops.....	NC
Worms.....	99 F
Vendetta 2175 CD.....	179 F
Sensible world of soccer 96/97.....	199 F
Autres titres dispos.....	199 F

Mode de paiement :  
- Mandat ou Chèque  
- frais de port 32 F

#### Software Paradise

C-A du BAB  
39 Rte de Lamouly  
64600 ANGLET  
TEL 05-59-58-20-88

# Initiation à l'Assembleur

*La gestion des processeurs de l'Amiga, ceux qui permettent à notre machine de réaliser des prouesses en gestion de la mémoire, du graphisme, des sons, de gérer des fichiers, sont extrêmement complexes. Mais même en Assembleur, la programmation devient facile lorsqu'on utilise les routines système. Nous allons nous fixer un but, et découvrir l'Assembleur en essayant de l'atteindre. Mais avant tout, il est important de rappeler qu'il ne faut pas...*

## Prendre de mauvaises habitudes !

Il est bien sûr possible de s'attaquer directement à la programmation sauvage sur Amiga (il vaut mieux dire "casse-tête Pennsylvanien", une variante Commodoriennne du casse-tête chinois). Les anglophones utilisent le terme "metal-bashing" pour décrire cette méthode. Difficilement traduisible (quelque chose comme "travailler directement le métal", cela veut tout simplement dire qu'on s'attaque au plus bas niveau des processeurs. Il faut donc maîtriser complètement l'architecture des processeurs, leurs instructions spécifiques. La plupart des développeurs de jeux et des démos de l'ancienne école utilisaient cette technique, accompagnée de son lot d'incompatibilités avec les évolutions de l'Amiga, de ses périphériques, des processeurs etc. C'est ainsi que bon nombre de logiciels et démos en ECS se sont révélés incompatibles avec le système AGA lorsque l'Amiga 1200 est sorti.

## Réinventer la roue ?

Pour développer sans douleur, avec une pérennité assurée, et dans des délais convenables, il n'est pas envisageable de réécrire toutes les routines depuis le début. Les ingénieurs de feu Commodore ont donc rendu public la plupart des fonctions des différentes couches qui composent la structure logicielle de l'Amiga. Pas besoin donc de s'attaquer

aux cauchemars que sont le Copper et le Blitter pour afficher une malheureuse fenêtre avec un petit "Salut, comment ça va ?" à l'intérieur. Il suffit d'appeler quelques routines présentes dans la Rom de l'Amiga, et de leur transmettre des paramètres qui vont spécifier ce que l'on veut exactement.

## Qui ça ?

Programmer sur Amiga consiste à faire appel aux bibliothèques de programmes déjà écrits. L'Assembleur n'est qu'un support qui va nous permettre de faire ces fameux appels. Concrètement, nous pourrions accéder à ces routines en langage C, les techniques sont similaires. L'Assembleur nous permet de mieux optimiser les portions de programme qui demandent par exemple à être exécutées plus rapidement.

## Bibliothèques, c'est quoi ça ?

Nous l'avons vu, l'Amiga dispose de bibliothèques ("libraries" en anglais) très puissantes et capables de s'adapter à l'évolution des machines. Chaque bibliothèque est composée de routines qui ont chacune une fonction très précise. Par exemple, tout ce qui concerne l'interface graphique à laquelle vous êtes habitué est gérée par la bibliothèque "Intuition". Nous trouverons dans Intuition une fonction qui permet d'ouvrir un écran (OpenScreen), en spécifiant ses différents attributs (la taille, le mode graphique, le nombre de couleurs, etc.). Il y a égale-

ment une fonction qui va nous permettre de fermer cet écran proprement (CloseScreen). La bibliothèque Dos permettra de gérer les accès aux périphériques disquettes, disques durs, la bibliothèque Exec donnera accès aux impressionnantes possibilités du multitâche de l'Amiga, par une gestion des processus, des listes, etc. Il existe donc une fonction pour la plupart des choses que l'on veut faire sur Amiga. Et lorsque que ces fonctions n'existent pas en Rom, il suffit de charger une bibliothèque en mémoire (pour une nouvelle carte graphique, des gestionnaires spécifiques) pour y avoir accès. Nous avons ainsi répondu à tous ceux qui dans le courrier des lecteurs nous demandent régulièrement pourquoi certains programmes demandent des "libraries" dans le répertoire "Libs".

## Bibliothèques, les bases...

Notre premier objectif va être de savoir comment ouvrir une bibliothèque, et comment la refermer. Prenons pour exemple Intuition. Nous savons que les routines qui composent Intuition sont en Rom. Mais nous ne savons pas a priori où elles se trouvent. En fait, nous connaissons l'adresse de base d'une bibliothèque, et les adresses des points d'accès aux différentes fonctions sous forme relative. Le tout forme une table. Et nous n'avons pas besoin de connaître les valeurs chiffrées de cette table. En effet, nous allons nous référer à des noms, beaucoup plus parlants (et facilitant la lecture d'un programme). Ces noms sont référencés dans les fameux Includes, qui ne sont que des fichiers textes contenant les noms de toutes les fonctions, et leurs adresses relatives à l'adresse de base de la bibliothèque. L'adresse de base de chaque bibliothèque est bien sûr également contenue dans les Includes...

## Perdu ?

Pour ouvrir notre bibliothèque Intuition, nous allons avoir besoin de faire appel à

la fonction "OpenLibrary", qui se trouve elle-même dans la bibliothèque Exec. Cette dernière est un peu spéciale : elle est ouverte d'emblée. Pas besoin donc de s'en occuper. Nous aurons par contre besoin du nom de l'adresse de base de la table des fonctions d'Exec : il s'agit de "ExecBase". Il faut ensuite connaître les paramètres qui doivent être fournis à la fonction "OpenLibrary". Pour ces infos, il faut se référer aux *Roms kernel reference manuals* (qu'on trouve aujourd'hui plutôt difficilement, mais qu'un aimable internaute sera par exemple capable de vous prêter), et plus précisément à celui qui est dédié à Exec (signalons à ce titre l'existence de l'excellente encyclopédie Exec aux éditions Adfi). Nous aurons ensuite besoin de la fonction "CloseLibrary" (et de ses paramètres - un seul en l'occurrence) pour fermer l'intuition correctement. Pour faire tout cela, nous devons acquérir quelques concepts de base de manipulation des données en 68000.

#### Retour à l'Assembleur

Le processeur 68000 dispose de 32 registres 32 bits (voir l'article du mois dernier). Les 8 premiers (registres de données D0 à D7) sont voués à recevoir des données de valeurs allant de \$00000000 à \$FFFFFFF. Les 8 suivants sont prévus pour stocker des adresses (même intervalle de valeurs). On peut classer les modes d'adressage en 6 types de base. Pour les décrire, nous allons utiliser l'une des instructions Assembleur les plus utilisées : MOVE. C'est un peu un équivalent du LET variable=valeur du Basic...

Voici les plus importants :

#### 1. L'adressage direct

Il s'agit d'accéder au contenu d'un registre, qui peut être de données ou d'adresses.

Ex: MOVE D0,D1 va copier le contenu du registre D0 dans le registre D1.

#### 2. L'adressage immédiat

Cela permet de spécifier une valeur dite immédiate.

Ex: MOVE #\$20,D0 va placer la valeur 32 (20 en hexadécimal) dans le registre de données D0.

#### 3. L'adressage indirect par registre

Il est possible de stocker des valeurs dans les registres de données, et des adresses dans les registres... d'adresses. Mais à quoi ça sert, ces fameux registres d'adresses ? Eh bien nous allons pouvoir accéder à la mémoire de l'ordinateur. Mettons que nous ayons réservé une zone mémoire pour y stocker un comp-

teur.

MOVE (A0),D0 va récupérer la valeur de ce qui est stocké à l'adresse indiquée par A0 et la placer dans le registre de données D0.

Il existe de subtiles variations de cet adressage.

MOVE (A0)+,D0 a le même résultat que précédemment, mais la valeur de A0 est incrémentée au passage (de 2 octets s'il s'agit d'un adressage .W, de 4 octets s'il s'agit d'un adressage .L). MOVE -(A0),D0 va décrémenter A0. Cette méthode est très pratique lorsqu'on désire parcourir des tables.

Il est également possible d'utiliser un offset de 8 ou 16 bits lors de l'adressage, et également d'ajouter un registre de données indirect...

MOVE 4(A0),D0 va récupérer la valeur qui se trouve à la valeur de A0 plus 4 octets, et la placer dans D0.

#### 4. L'adressage par Pc

Il est possible de gérer l'adressage par rapport à l'adresse de l'instruction en cours d'exécution, et éventuellement d'utiliser un registre de données indirect en sus.

#### 5. L'adressage implicite

Il est possible de consulter le SR (Status register), qui a pour objet de renseigner sur l'état du processeur. La modification du SR nécessite d'être en mode superviseur. Mais n'allons pas tenter l'impossible à ce stade de l'initiation !

Nous n'aurons pas besoin d'en savoir beaucoup plus pour enfin ouvrir notre bibliothèque... le mois prochain !

Max



Phoenix DP

LE N°1 DU CD ROM AMIGA

NOUVEAUTES CD ROM

AMINET 17 75<sup>F</sup>  
AMINET SET 4 199<sup>F</sup>

AMINET 16	75 F	PERSONAL PAINT7	420 F
X RAY CD 1	137 F	LIGHT ROM 4	312 F
SCALA PLUG IN	242 F	TERMITE TCP	510 F
RETRO GOLD	172 F	IBROWSE	310 F
MEETING PEARLS 4	53 F	AWEB II	310 F
TURBOCALC 4.0 CD	699 F	FUN CLIPS 2	140 F

Nom: \_\_\_\_\_ Prénom: \_\_\_\_\_  
Adresse: \_\_\_\_\_ Code Postal: \_\_\_\_\_  
Article: \_\_\_\_\_ Ville: \_\_\_\_\_

Frais de port Colissimo + Recommandé: \_\_\_\_\_ TOTAL: + 30 Frs

Règlement par:  
N°: \_\_\_\_\_  
O Chèque O Mandat  
O Contre Remboursement O Carte Bancaire  
Expirant le: \_\_\_\_\_ Date et signature: \_\_\_\_\_

PHOENIX-DP BP 801 64008 PAU CEDEX  
Tel / Fax: 05 59 82 95 00 Email: phoenix@club-internet.fr

# Initiation au C<sup>(2)</sup>

*C moi qui vous le dit, C super cool de faire du C ! Le tout, C de ne pas en abuC car on finit par ne plus penC qu'a ça ! Non, non, ne vous inquiétez pas, même si c'est très contagieux, on peut apprendre à vivre avec une C-Mania.*

**B**on, rassemblons nos esprits et continuons notre découverte du C car "l'humour n'est pas tout dans la vie" (Lao Tseu junior). Le mois dernier, nous en étions restés aux tableaux mais intéressons-nous à la représentation interne de ces derniers. En fait, un tableau est une adresse mémoire à partir de laquelle on trouve une succession de valeurs d'un même type. Dans la déclaration :

```
int mois[12];
```

L'identificateur mois représente une adresse mémoire à partir de laquelle on trouve 12 valeurs de type int. Ainsi, mois[0] contient la première valeur, mois[1] la suivante jusqu'à mois[11] qui contient la dernière valeur. Notez que la variable mois est de type tableau d'entier (qui est un adresse) et mois[i] (ou i est entre 0 et 11) est du type entier int.

## Les pointeurs, des tableaux améliorés

Dans d'autres langages moins permissifs que le C comme le Pascal ou l'Ada (je vous souhaite de ne jamais avoir à réaliser un programme en Ada), les pointeurs et les tableaux sont des entités bien différentes. En langage C, ces notions sont très proches car un pointeur est par définition une variable contenant une adresse mémoire. On associe la plupart du temps un type à un pointeur pour savoir ce qui se trouve à cette adresse mémoire mais sachez que les compilateurs modernes (et la norme ainsi standardisée) prévoient l'utilisation d'un pointeur sans type particulier mais nous y reviendrons. Voici comment on déclare un pointeur en C :

```
int *mois_ptr;
```

Vous pouvez remarquer le symbole étoile (ou star) devant l'identificateur de la variable. Cette ligne signifie exactement que la variable mois\_ptr est du type entier int. Il y a deux utilisations possibles pour



les pointeurs.

## Les pointeurs pour remplacer les tableaux

On utilise les pointeurs pour faire de l'allocation dynamique de mémoire, car les tableaux et les autres types de données ne permettent que des allocations statiques. La différence est simple à comprendre : imaginons un logiciel de compte bancaire qui enregistre les codes des opérations au fur et à mesure. Le client dépose ou retire de l'argent, on donne un numéro i à l'opération ainsi qu'un code j,

on veut utiliser un tableau pour ranger le code j dans la case i. Tous les jours, ce tableau est vidé pour qu'il ne devienne pas trop grand. On pourrait utiliser ce tableau :

```
int operation[10000];
```

en supposant qu'on pense avoir un maximum de 10 000 opérations par jour. Quelques remarques sont à faire : premièrement, si une journée un peu calme ne demande que 1000 opérations, on aura 9000 entiers de trop en mémoire (90%) et si par un étrange hasard, on enregistre 10001 opération, je peux vous assurer que le programme va planter car on va écrire en dehors du tableau. En fait, lorsque le compilateur rencontre ce genre de déclaration, il alloue automatiquement la mémoire nécessaire et même si à un moment ou à un autre, nous n'avons plus besoin de ce tableau, il est impossible de récupérer la mémoire qu'il utilise, c'est l'allocation statique. On peut avec les pointeurs préciser, pendant l'exécution du programme, le nombre d'opérations que l'on veut enregistrer et une fois qu'on n'a plus besoin de ces informations, on peut libérer la zone mémoire occupée pour la réutiliser ailleurs dans le programme. On écrirait à peu près ce genre de code :

```
int *operation;
...
operation = (int *) malloc(sizeof(int)*nb_operations);
/* remplir et utiliser les operations */
...
free(operation);
```

Ça vous fait sûrement un peu peur mais en fait, c'est assez simple, la fonction malloc alloue une zone mémoire en renvoyant l'adresse de départ de cette zone (opération reçoit donc cette adresse). La fonction sizeof(int) renvoie la taille d'un entier (2 ou 4 octets) et on multiplie par nb\_operations qui serait le nombre d'opérations à traiter pour la journée en cours. On calcule donc la taille en octets de la zone mémoire à réserver. Ne vous souciez pas pour l'instant du (int \*), nous en reparlerons plus tard. On peut ensuite accéder à une opération de la même manière qu'avec un tableau, par exemple operation[12] renvoie la treizième opération enregistrée (habituez-vous au décalage dû au zéro). Pour libérer la zone mémoire allouée précédemment, on utilise la fonction free qui



prend le pointeur en paramètre.

# **Une autre utilisation des pointeurs**

Les pointeurs sont très souvent utilisés pour remplacer les tableaux mais il faut savoir que le compilateur permet à peu près tout avec les pointeurs alors qu'il contrôle de manière plus sévère les tableaux (notamment lorsque l'on passe des informations en paramètres de fonctions). Sans entrer dans les détails, sachez qu'il existe une autre utilisation des pointeurs pour créer des structures de données évoluées comme les listes chaînées, les arbres ou encore les graphes. Cette fois-ci, l'adresse sur laquelle pointe le pointeur ne représente plus une succession de variables du même type mais tout simplement une seule variable d'un type spécifique. Si dans les deux cas, on utilise la même entité, c'est-à-dire le pointeur, les objectifs et les moyens utilisés sont très éloignés. Nous reviendrons sur cette notion car elle est primordiale en C.

## **Organiser les données avec les structures**

Dans de nombreuses applications informatiques, on a besoin de rassembler des informations de types différents. Par exemple, dans un programme de gestion d'école, on peut vouloir réunir pour chaque élève, son nom (type tableau de char), son âge et sa moyenne. On pourrait utiliser une déclaration de ce type :

```
char NomEleve[32];
int AgeEleve;
float MoyenneEleve;

Mais avouez que c'est un peu lourd, imaginez en plus qu'il y ait plusieurs élèves, on peut utiliser des variables NomEleve1, NomEleve2, etc. ou créer un tableau pour chaque information. Non seulement ça devient long à taper mais le programme sera à coup sûr incompréhensible. Heureusement, struct (et pas Zorro) est arrivé : struct est un mot-clé du C qui permet de rassembler des données de types différents dans un seul et même objet. Notre enregistrement pour élève devient ainsi :
```

```
struct TypeEleve {
    char Nom[32];
    int Age;
    float MoyenneEleve;
};

On peut alors déclarer une variable ou un tableau du type struct TypeEleve de cette manière :

struct TypeEleve eleve_unique;
struct TypeEleve classe[24];

Pour accéder aux différentes informations, on utilisera le symbole "." de cette manière :
```

```
eleve_unique.nom="Max Merci";
classe[10].age=12;
eleve_unique.moyenne=0.5;

Je ne vous cache pas que les structures sont utilisés extrêmement souvent en C et c'est tant mieux, car cela facilite grandement la vie du programmeur. Nous ne parlerons pas trop des unions qui ont une syntaxe très proche des structures mais avec une caractéristique très particulière : les différentes informations partagent une unique zone mémoire. On utilise les unions pour accéder à des parties de mots (entier non signé) sans faire référence de façon obligatoire au mot dans sa totalité.
```

## **Un programme C minimaliste**

Le programme de base en C dépend un peu du compilateur utilisé mais le point d'entrée standardisé (bien sûr, M. Bill Gates a décidé de faire autrement ...) d'un programme est la fonction main. Voici donc notre tout premier programme en C :

```
#include <stdio.h>
void main(void)
{
    printf("Hello World of Amiga
    \n");
}
```

)  
 Ce programme une fois compilé affiche un message de bienvenue à l'écran, c'est un programme incontournable lorsqu'on se lance dans un nouveau langage de programmation mais nous pouvons déjà faire quelques remarques. Tout d'abord, la première ligne précise que nous voulons utiliser des fonctions de la librairie standard (ANSI pour les compilateurs modernes comme GCC). La fonction main ne renvoie rien (void = vide) et ne prend pas de paramètre (on met donc aussi void entre parenthèses après le nom de la fonction). On appelle la fonction printf de la librairie standard qui permet d'afficher du texte. Le \n à la fin de la chaîne de caractères permet de sauter une ligne après le message. Le contenu (corps) d'une fonction se fait entre accolades comme toutes les constructions du C. Ne vous laissez pas impressionner par toutes les caractéristiques que nous venons de découvrir, il reste encore du chemin pour devenir des sorciers du C mais nous avons fait un grand bond en avant (théorique) ce mois-ci.

Eric Anisi

## **France-Festival-Distribution**

Tout le nécessaire pour devenir rapidement créatif avec votre Amiga. Une équipe d'expérience et un total respect de notre législation française avec 100% des logiciels que nous distribuons intégralement traduits en français. Appelez-nous au 04.42.76.18.70.

### **PCTask 4.0 VF: Tout le PC sur votre Amiga!**

Nouvelle version ENFIN DISPONIBLE. Emulateur PC 486. Compilation dynamique du code décuplant vraiment la vitesse de PCTask3. Utilisez tous vos périphériques Amiga: mémoire, CD, moniteur, imprimantes et les transforme en périphériques PC. PCTask 4.0 VF est aujourd'hui le plus complet, rapide et fiable des logiciels émulateurs PC pour tout modèle d'Amiga. Prix public: 990 FF. Appelez-nous pour nos offres de remises à jour si vous disposez d'une ancienne version 2.x ou 3.x.

### **OctaMED Pro 6.0 VF: Le plus célèbre et complet logiciel de musique pour votre Amiga. Version Complète & Française: 690 FF.**

**Tutoriel OctaMED VF:** Vous ne connaissez pas grand chose en musique? Vous souhaitez maîtriser OctaMED rapidement? Ce tutoriel vous explique tout pas à pas avec les exemples sur disques et un sens pédagogique sans égal. 450 FF.

**Carte Aura VF:** Donnez à votre Amiga 1200 la qualité du son 16 bits avec cette carte PCMCIA capable de transformer votre Amiga en véritable studio d'enregistrement: plus de 60 effets spéciaux paramétrables et enregistrement/lecture direct-to-disk en 16 bits stéréo. Idéale pour OctaMED. Prix seul: 1240 FF ou ensemble avec OctaMED Pro VF: 1590 FF.

**Vidi Amiga 24 RT Pro VF:** Digitaliseur Vidéo Ultra-Haute résolution: jusqu'à 1400 x 600 x 24 bits et le seul sur Amiga compatible à la fois S-VHS, PAL et SECAM français. 1990 FF TTC.

**Kit C VF:** Tout le nécessaire dans un pack de 10 disques pour que vous puissiez débiter et vous perfectionner en langage C sur Amiga. Manuels C. Compilateurs & Utilitaires: tout a été intégralement traduit en français et est prêt à l'emploi. 500 FF.

**Kit PasTeX VF:** Traitement de texte scientifique sur Amiga. Le seul capable de sortir tout type de documents d'une qualité dépassant le Laser-PostScript et sur toutes imprimantes. 500 FF.

**Modem Tutoriel VF:** Pour régler tous problèmes soft ou hard avec votre modem. Tous les softs en VF inclus. 250 FF.

Gestion Obligatoire: 40 FF (T.P.D.): 3 Rue A. France 13220 Chateaufort-les-Martignes  
Option Recommandée: + 30 FF (T.C&F) 2411/24: 04.42.76.18.70. Minitel: 3615 FFF

# Final writer

*Nombreux sont ceux d'entre vous qui auront, tôt ou tard un rapport de stage ou un dossier professionnel à rédiger. On sait comment cela se passe : on se dit qu'on a tout le temps, et on le remet sans arrêt au lendemain, jusqu'à la dernière minute...*

C'est là que vous vous estimerez heureux de posséder *Final writer*, qui dispose de tout une gamme d'outils et de préférences paramétrables pour vous permettre de réaliser proprement et rapidement ces types de documents et d'automatiser facilement toutes les astuces de présentations (notes, tables des matières, bibliographie, etc.).

## Les sections

Un document *Final writer* est découpé en sections, qui toutes possèdent leurs propres caractéristiques en ce qui concerne la mise en forme, la présentation et la numérotation des différentes pages qui les composent. Pour agir sur la mise en forme d'une section, utilisez

le menu "Section/Create section" puis "Settings..."

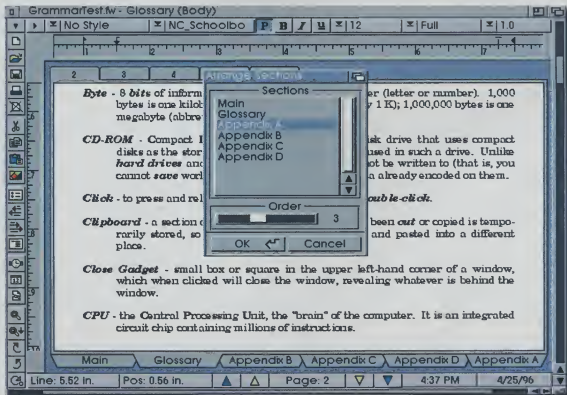
On peut distinguer deux types de sections : les sections "normales" ("Title page" (page de titre), "Preface" (préface) et "Main" (texte principal)) qui permettent de saisir un contenu libre, et les sections "spéciales" qui ont leur contenu générés automatiquement par *Final writer*, mais que l'on pourra éditer manuellement par la suite : ce sont les sections "Outline" (index), "Table of contents" (table des matières), "Table of illustrations" (table des illustrations), "Endnotes" (notes) et "Bibliography" (bibliographie).

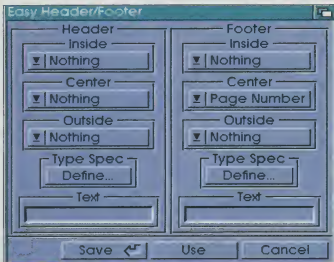
## Création d'une Table des matières

Afin que *Final writer* puisse créer correc-

tement ces différentes sections dites "spéciales", il faudra apporter des informations supplémentaires lors de la saisie du contenu principal, à chaque fois que cela est nécessaire. Pour notre exemple, il faudra préciser pour chaque titre son niveau dans la hiérarchie : lors de la saisie de votre texte, dans une section normale de type "Main", sélectionnez chaque titre à la souris (il doit être en vidéo inverse), puis allez dans le gadget "Style" et choisissez un niveau de hiérarchie ("1" étant un titre plus important que "2", et ainsi en décroissant). Ensuite, allez dans le menu "Section/Create sections" et choisissez comme type "Table of contents". Eventuellement, utilisez le gadget "Settings..." si vous souhaitez modifier la mise en page de cette section. Ensuite, sélectionnez "Ok". Et voilà votre table des matières ainsi créée, avec pour chaque titre et sous-titre le numéro de la page où il se trouve dans le document principal. Quelles que

soient les modifications des textes que vous pourriez effectuer à posteriori, vous constaterez que tout est mis à jour automatiquement. Vous verrez que ce n'est pas plus compliqué pour créer la table des illustrations, la liste des notes de bas de page, l'index et la bibliographie de votre document. A chaque fois, il vous suffit de sélectionner le mot en réfé-





Choisissez ce que vous voulez voir apparaître.

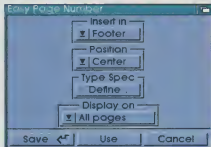
rence et de le faire reconnaître par le biais des menus.

#### Les pages Master

A chaque section du document correspond une page maître (Master), en d'autres termes un gabarit. Cette page a les mêmes caractéristiques de mise en forme que les pages de type "Body" de la section correspondante. La seule diffé-

Plus sobrement, si vous ne voulez éditer que les entêtes et pieds de page, vous pouvez le faire par l'intermédiaire du menu "Tools/Easy header/Footer" : vous choisissez alors ce que vous désirez voir apparaître (les numéros de page, la date, un texte libre ou une combinaison des ces éléments) et à quelle position (sur la gauche, sur la droite ou au centre

rence, mais elle est de taille, est que tout ce que vous insérerez sur cette page "Master", que ce soit du texte, une image ou autre, apparaîtra sur toutes les pages de la section. Une telle fonctionnalité peut être utile notamment pour créer les entêtes et pieds de page de la section, insérer un logo dans un coin, etc.



C'est là que vous définirez les numéros de page !

de la page).

Les numéros de page peuvent être définis d'une troisième manière encore, grâce au menu "Tools/Easy page number". Vous choisissez ici à quel endroit vous voulez insérer les numéros de page (entête ou pied de page), à quelle position (sur la gauche, sur la droite ou au centre de la page) et si vous désirez numérotter toutes les pages, toutes sauf la première, ou uniquement la première page.

Vous voyez bien que l'Amiga est aussi très doué pour la bureautique, contrairement à ce qu'en pensent certains...

Vincent Oneto

200 frs  
Seulement

# EVASION

Vous propose son logiciel de gestion bancaire

## == GESTION 2000 ==

Vous ne pourrez plus faire de reproche à votre logiciel de gestion de compte bancaire

Amiga 500/600/1200



**Rapidité, sécurité,  
facilité d'utilisation, prix,**  
sont les maîtres mots qui qualifient notre logiciel.



- Gère 5 comptes simultanément.
- Opérations automatiques.
- Sorties graphiques couleur (mois & années).
- Statistiques imputations ou règlements par période.
- Gère 40 imputations paramétrables.
- Gère 15 codes de règlement paramétrables.
- Code secret pour ouverture de chaque compte.
- Pour toutes les fonctions, accès direct par un simple clic de souris, ou par raccourcis clavier.
- Faites toutes vos opérations les unes à la suite des autres, sans avoir à changer de tableau, ni à passer par un menu de sélection.
- Gestion 2000 à été prévu pour gérer les dates au-delà de l'an 2000.

**Pour commander notre logiciel par courrier**

EVASION 27 rue Paul BERT 42000 Saint-Etienne  
sur internet : EVASION@METEOR.AURECVIDEO.FR

Par Tel : 04 77 21 81 48  
04 77 93 53 93

**200 frs + 25 frs de port (soit 225 frs)**

Libellé votre chèque à l'ordre de SIGUIER

**Version DEMO disponible sur internet :**

<http://web.aurecvideo.fr/evasion>

# Abonnement

**Recevez Dream dans votre boîte aux lettres avant sa sortie en kiosque !**

**Vos petites annonces gratuites et prioritaires !**

**Réalisez 40% d'économie !**

## Formule 1

Disk



- 11 numéros
- 11 disquettes Dream

**299 francs**  
au lieu  
de 495 francs  
soit 40% d'économie

## Formule 2

Disk et CD



- 11 numéros
  - 11 disquettes Dream
  - 11 CD-Rom
- Pc-Team avec répertoire Amiga**

**459 francs**  
au lieu  
de 770 francs  
soit 40% d'économie

**DREAM**  
TOUT L'UNIVERS DE LA MICRO

**37**

## C O U P O N - R É P O N S E

Oui, Je souhaite m'abonner à Dream.

Je choisis ☐ la formule 1 à 299 francs ☐ la formule 2 à 459 francs.

nom : ..... prénom : ..... adresse : .....  
..... code postal : ..... ville : .....

Je joins mon règlement par ☐ Chèque bancaire, ☐ Chèque postal, ☐ Mandat à l'ordre de Posse Press.  
Offre à renvoyer avant le 28 février 1997 à Posse Press/AbDr, 21, rue Notre Dame de Nazareth,  
75003 Paris

Date : .....  
Signature :

\* Tarif pour la France métropolitaine uniquement. DOM/TOM et étranger ajouter 100 francs au prix de l'abonnement, paiement par mandat uniquement.





# Amiga et PC

DeltaGraph

## La souplesse et la puissance Enfin réunies et réconciliées

Des solutions à partir de 15500 à 35000 Fr TTC  
3 mois de crédit gratuit ou par 5 à 10 mensualités

**DeltaGraph'X SARL**

4 rue des Iris  
91180 St. Germain  
les Arpajon

Tel/Fax 0160841614  
dgx@deltagraphx.grolier.fr  
www.grolier.fr/deltagraphx



PC

Amiga/Mac



TwinPowerStation

**Multidos: Windows95+AmigaDos+MacOs**

**Multiprocesseur: Pentium+68030/40/60**

# TwinPowerStation

1 seul clavier, 1 seule souris, 1 seul moniteur, 1 seule imprimante: Siamese system intégré et partage de disque dur (shared device). Le système est multitâche/multiprocesseur, mais chaque processeur tourne à sa vitesse maximale... en simultané. Vous bénéficiez de tous les avantages de chaque système. Passerelle 680xx/PC par bus Fast SCSI2

disponible aussi  
en kit ou séparément



### TwinPowerStation M1 à 19950 Fr TTC

chipset Intel 160VX 75-200 Mhz, 3 slots PCI 4 slots ISA, Ram 16 Mo 68030/40/60, disque dur 1.2 Go IDE + 2.1 Go FSCSI2, carte vidéo S3 Trio64V DMA, 16 couleurs, carte son 16 bits compatible SoundBlaster, clavier 105 touches Win95, souris 400dpi, 1280x800 pixels, Windows95 sur cd, processeur Cyrix 166, Adaptec 2940, écran SVGA 14"

carte mère Amiga1200, Motorola 68030 50Mhz, Interface FSCSI2, Siamese System, RAM 12 Mo, lecteur de disque dur 1.3 Go IDE, CrossDos V6, chipset AGA, compatible vidéo PAL (genlockable) et SVGA, AmigaDos3.1, interface clavier win95, logiciels et documentation fournis.

Autres configurations: Cyrix 150-200 Mhz, Pentium 133-200 Mhz, Motorola 68030/40/60, A4000T Zorro3, cartes graphiques mpeg, logiciels PC Scala, Lightwave, TV-Paint, Xpress. Tout pour la vidéo et la 3D.



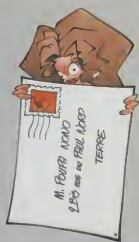
20 F  
PRIX SPECIAL

Dossiers	numéro	Les	4	Genlock Pal	14	ABE	7	Kit internet d'Amiga city	31
Amiga et Internet	20	Le World of Amiga Show à	29	Genlock Starlock	5	Adorag	32	Lightwave	11
Amiga et multimédia : les frères ennemis ?	33	Lors du Walker, Viscorp...	15	Imprimante Canon BJ105X	14	AD Pro 2.5	6	MainActor broadcast 1.0	25
Amiga Expo	25	Sex'n'Amiga	5	Imprimante Canon BJ200	3	Aladdin 4D v.4.1	22	MaxDOS 2.5	35
Dossier spécial CD-32	19	SOS dépannage	34	Imprimante Canon BJ4000	15	Art & frontières	26	Mediapoint	10
Amiga rachète l'Amiga	1	Spécial émulateurs	21	Imprimante Canon BJ600	3	Asim CDPS	21	Numérologie	19
Etes-vous un pro de l'Amiga	31	Vive l'informatique libre !	26	Imprimante Citizen 240	3	Astrologie	19	Octamed 5	9
Faut-il encore investir dans l'Amiga	36	VPC, mode d'emploi	18	Imprimante Citizen ABC24	6	Azur	19	Octamed 6	21
Hebdogiciel, la légende	6	Labo hard	34	Imprimante Citizen SJ144	3	Blitz basic 2	5	Octamed Soundstudio V1	34
Internet, le guide de la connexion	32	A1200 PowerDesktop	24	Imprimante Eps. stylus 300	4	Blitz basic 2.1	26	On the ball	6
Jay miner, père de l'Amiga	13	Action replay A1200	33	Imprimante HP Des. 310	4	Brilliance	1	OS Devkit vs IntOS	27
L'Amiga à la télé	13	Amiga Magic pack	24	Imprimante HP Des. 1200C	4	Brilliance 2	12	Pagestream 3.0b	13
L'avenir ludique de l'Amiga	22	AmigaOS 3.1	16	Imprimante HP Laserjet	4	Calligra 24	8	Panorama	13
L'histoire de Commodore	17	Artpad 2	31	Imprimante Star LC100C	3	Cando 2.5	10	Personal paint	3
La Doodman sur Amiga	8	Blizzard 12607	27	Infonexus 2	23	ClariSSA	33	Personal suite	26
Le cinéma et les jeux vidéo	18	Carte acc. A1230 Turbo 2	5	Interface ide mix et clavier P	17	Crail pour Amos	10	Photogenics 1.0	15
Le guide du programmeur	27	Carte acc. ATurbo1228	15	Interface Squirel	33	Décalques	15	Photogenics 1.2	20
Le piratage	7	Carte acc. MTEC 68020	10	Kit tower 1200	20	Deluxe music set	1	Photogenics 2	32
La télé interactive	5	Carte acc. MTEC T1230	16	Lecteur 7 CD Nakamichi	20	Deluxe paint 5	18	Praxitel	14
Les 10 galeries de l'Amiga	30	Carte audio Aura	16	Lecteur Amiquest	2	Demomania	16	Quarterback	6
Les 10 hommes d'Écom	20	Carte graph. Spectrum EGS	3	Lecteur Overdrive	2	Devpac Amiga 3.5	24	Scala MM300	4
Les collections de DP (1)	11	Carte Macintosh Emplant	9	Lecteur Overdrive CD	10	Diavolo	18	Scala MM400	18
Les collections de DP (2)	12	Carte Picasso II+	3	Lecteur PowerCD	9	Dice	11	Scenery animator	10
Les collections de DP (3)	14	CD-32 vs MegaCD	1	Os de vit	36	Digila organiser	20	Sherlock 1.1	18
Les collections de DP (4)	12	CD-Rom portable	33	PAR	23	Directory opus	8	Studio Pro	17
Les couilles d'un jeu	12	Media Vision	24	Piccolo SD 64	9	Directory Opus 5	25	The world atlas	30
Les extensions du PC au service de l'Amiga	28	CD-Write	22	Plugmaster	24	Dirwork 2.1	12	TurboCalc 3.5	28
Les gadgets du Workbench	23	Cyberstorm 68060 Mxil	33	ProGrab 24 RT	9	DSS 3	29	Turbo print	32
Les genlocks à l'essai	14	DCTV	22	Randymrom	25	Easycalc Plus	17	Tv text pro	12
Les graphismes et l'Amiga	14	Deluxe midi 4	11	SMID-100	36	Encyclopédie Exec	30	Videostage pro	11
Les groupes de démo (1)	17	DeltaTower	29	Sport	10	Epson LQ et Stylus	27	Vidi 24 + pro (H-R)	31
Les groupes de démo (2)	18	Digiliver	2	Sporter voice	36	ImageFX 2.1a	27	Wordworth 5	30
Les groupes de démo (3)	19	Diskeeper	4	STX	11	Football Statistician Pro.	29	Work & système 3	13
Les hidden parts démos	12	Draco, clone Amiga	19	SX-32	28	GestaCompte	25	X-Dve 2.5	36
Les imprimantes (1)	3	Eagle A4000T	33	Tower	17	GoldFed Pro	17		
Les imprimantes (2)	4	Fax on	21	Video backup system	8	GP4X 2.3	13		
Les jeux d'aventure	16	Genlock 290	14	Video director	8	Hanna Barbera work	10		
Les jeux d'épouvante	3	Genlock 292	14	Vidi 12	2	Hyper cache 2	17		
Les jeux de rôle	2	Genlock G-Lock	14	Vidi 24	3	IBrowse V 1.0	35		
Les lecteurs CD-Rom	24	Genlock Gold ASF	14	Vlab 4.0	22	Imagine 3	9		
Les mangas et l'Amiga	20	Genlock Gat 40A YC	14	Zip 100	22	Imagine 5.0	35		
Les numéros	8	Genlock Gat 40AF	14			ImageVision	16		
Les simulateurs de vol	2	Genlock Gat gold pro	14			Infonexus	36		
		Genlock Neptun	14			InterOffice 2.0	35		

## En pratique

AmigaDOS	33
AmigaGuide ?	25
AmiTCP, première	31
AmiTCP, deuxième	32
AmiTCP, dernière	33
Assembleur (initiation)	36
C (initiation)	36
Cartes vœux sur Paint	13

Articles choisis	Prix
Port + 16 francs (France)	
Port + 32 francs (C.E.E.)	
Autres pays nous contacter au (33-1) 48 87 60 11	
	Total



## CHARGEZ !

## Salut Dreamette et à toute l'équipe de Dream,

Tout d'abord, je vous félicite pour votre magazine, il est meilleur de mois en mois. Je suis possesseur d'un A600 depuis environ 3 ans, j'ai plusieurs questions à vous poser :

1. Quelquefois, dans certains articles, vous parlez de la user-startup, qu'est-ce que la user-startup ?
2. Est-ce que je peux installer la user-startup, dans le Workbench de mon A600 ?
3. Est-ce que des disques durs existent encore pour A600 et où pourrais-je les trouver ?

Je vous remercie d'avance.  
David, St-Herblain

Mon cher David,  
Pour répondre à ta première question, sache qu'au lancement de ton 600, la machine va d'abord lire la startup-sequence (en français, on pourrait traduire cela en "séquence d'initialisation"). On y trouve tous les chargements de base nécessaires au bon fonctionnement de ton Amiga. Dans la théorie ce fichier ne doit pas être modifié. Quand ce fichier a fini d'être lancé, il fait lui-même appel à la "User-startup", que l'on pourrait appeler "séquence d'initialisation de l'utilisateur". Dans cette séquence sont présents tous les paramètres propres à ta confi-

guration. Elle est surtout utile pour les assignations nécessaires aux logiciels que tu installes. La User-startup est faite pour être modifiée.

Il y a déjà une User-startup sur le Workbench de ton A600. Tu la trouveras dans le répertoire S (répertoire caché). Tu peux l'éditer avec un traitement de textes. Mais je ne te conseille pas d'y toucher si tu ne veux pas faire de bêtises. Bien entendu les disques durs existent encore pour A600. C'est même les disques les plus répandus : ils doivent être à la norme Ide. Les disques durs pour A1200 conviennent parfaitement pour A600.

## ITINÉRAIRE D'UN ENFANT FÂCHÉ

## Salut à toute l'équipe,

Je lis tous les mois ce qui touche à l'Amiga et ce depuis plusieurs années. Il n'y a pas de magazine que je ne possède, que ce soit Aconcept ou Arevue. Toutefois, je constate que chez Dream, au vu du courrier des lecteurs, il existe un contraste entre le magazine (instructif, agréable), et le côté naïf et enfant gâté de beaucoup de lecteurs, du style : "je possède un Amiga 500 gonflé à 1 Mo, comment upgrader mon Wb1.2 en Wb1.3 ?" ou "le jeu Pang ne marche pas sur mon Amiga 1000 avec disque dur, dois-je investir dans S12 Ko supplémentaires ?". J'exagère à peine. A tous ces gens, j'ai-

merais dire que l'Amiga 500, 500+ ou 600, c'est fini. Notre machine aujourd'hui, c'est au minimum un A1200 avec disque dur et lecteur de CD-Rom.

Michel, Besançon

Mon cher Miguelito,  
Ces gens dont tu parles sont - paradoxalement - de plus en plus nombreux. Et oui, ils appartiennent à ce que l'on pourrait appeler "la deuxième génération" : ceux qui ont hérité de l'Amiga d'un copain ou qui ont racheté un Amiga d'occasion. Ces gens sont avides d'informations car l'Amiga est généralement la première machine qu'ils touchent. D'accord, aujourd'hui un 1200 avec disque dur et lecteur de CD est un standard, cependant soyons tolérants envers ces débutants par qui l'avenir de l'Amiga passe probablement.

## AIDE-MOI !

## Dreamette ! Help me, please !

J'ai un Amiga 1200 avec un disque dur Fujitsu 3,5 de 250 Mo et un lecteur CD-Rom Ide double vitesse acheté en janvier 96. Dans le paquet de ce dernier, il y avait une disquette sur laquelle avait été copié l'edix, qui, d'après la facture, m'a coûté 300 F !

Mais voilà, à chaque fois que je tente de lancer une application sur un CD, une requête apparaît me disant : "le

Workbench a une erreur en lecture sur tel ou tel bloc". Après ça, il m'est impossible de retourner dans la partition "workbench" (la même requête apparaît) ou dans "work" (là, c'est work qui a une erreur en lecture). Je n'ai donc plus qu'à faire un reset. J'ai essayé beaucoup de choses, par exemple changer de driver, changer la mount-list, mais rien n'y fait !  
Thierry, Quelmes

Darling Thierry,  
Désolée de te voir autant ennuyé. Ton problème est lié, comme tu l'indiques, à une erreur de lecture sur ton disque dur. En l'occurrence, des fichiers dont l'Amiga a besoin pour accéder au CD (comme une librairie ou un driver) sont illisibles. Une seule solution : réparer ton disque dur. La méthode est longue, mais simple : effectue la sauvegarde du maximum de fichiers. Ensuite tu peux essayer de réparer ton disque dur avec un logiciel adéquat ou, plus radicalement, le reformater en isolant les secteurs abîmés.

## Petites annonces

## Ventes

Vds A1200 6 Mo + DD 350 Mo + lect. ext + digitaliseur audio tst + Vidi 24 Rt + Canon BJ 10 SX + écran + originaux, etc. : 6000 F. Tél : 03 29 79 18 36.

Vds ddr 2,5" 340 mo IDE : 1200 F. + Amos : 150 F. Demander Mathieu au 05 49 60 21 10.

Vds A1200 + manette + jeux Overcdx2 540 Mo + mon. 1084S + imp. BJ10EX + 2 joys + drive ext. + NB CD&disk +

Urg. vds A1200 + 4 Moh + Overcdx2 540 Mo + mon. 1084S + imp. BJ10EX + 2 joys + drive ext. + NB CD&disk +

## Chère Dreamette...

Vous avez un problème insurmontable ? Vous pensez que la Dreamette est la seule à pouvoir vous aider ? Alors n'hésitez pas, prenez votre courage à deux mains et un stylo dans l'autre, et écrivez-nous une lettre gentille en décrivant précisément votre problème, sans oublier de mentionner votre configuration exacte : modèle d'Amiga, version du Kickstart et du Workbench, quantité de mémoire, disque dur, CD-Rom... Bref, tout ce qui peut nous être utile pour vous dépanner. Vous pouvez également en profiter pour donner votre avis sur le magazine, nous faire des suggestions pour l'améliorer, etc. Envoyez le tout à : Dream/La Dreamette, 21, rue N.D. de Nazareth, 75003 Paris. attention, ne joignez surtout pas d'enveloppe timbrée et auto adressée, nous ne pouvons pas vous répondre personnellement !



# DREAM MARKET

VOTRE SPÉCIALISTE

abon. Dream 06/96 : 5000 F à dbt. Dép 77. 01 64 07 14 77.

Vds écran 1085 S : 350 F. 12 jeux Amiga 60 F l'unité. Tél : 01 69 34 94 26 Paris.

Vds A1200 + moniteur + DD 300 Mo + Blizzard 1230 + 50 Mhz + 10 Mo fast + kit CD-Rom 4x lde le tout : 4000 F. Tél : 06 08 18 60 91.

Vds A1200 68030/28 Mhz, copro 32 Mhz, 8 Mo RAM, HD 1 Go, 4000 F, option moniteur 1084, 500 F. Option Progs HD (Dpaint 5, Brilliance, Imagine 4.0, Lightwave, Scala MM300, Photogenics, Scenery, Vista, Wordworth5, Pagestream, DSS 3, jeux, etc.) 1000 F à débattre. Thierry (19) tél/fax : 05 55 27 72 95.

Vds A500 (512) + 30 jeux ori. + 300 disks + impri. : 4000 F. Tél : 05 57 22 19 46 demander Sacha.

Vds A500 1 Mo + jeux + joystick + souris = 700 F. Kickstart 3.1 pour A500 et 2000 + carte accélératrice 68020 4 Mo = 700 F. Carte mémoire. Remteck 2 Mo + pendule : 450 F. Ecran 1083 couleur stéréo : 650 F ou le tout 2000 F. Tél : 01 47 77 04 51.

Vds carte Blizzard 1230 IV + copro 50 Mhz : 1000 F. Cherche contacts A1200. Garrigues Pascal au 04 77 80 86 77. Dpt 42 - St Etienne.

Vds Amiga 1200 TBE HD 80 Mo plein - lecteur externe - 2 joysticks - très nombreux jeux, utilitaires et éducatifs. Prix : 2500 F au 01 48 30 83 53.

Vds CD-Rom SCSI + interface : 800 F. DPaint 4 AGA - Excellence 3 : 600 F - Cinemorph 100 F - livre A500+ 60 F (recherche acces-

soires pour circuit Tcr) tél. au 01 46 27 84 59 Pascal après 20h.

Vds CD-32/SX32 DD 270 imprimante - lecteur disque CD-Rom - logiciel + magazine. Prix : 5000 F. Tél. heures repas au 02 35 80 64 26.

Vds carte Turbo Mtec 68030/28 Mhz + 4 Mo de RAM pour Amiga 1200 acheté 1300 F, vendue 590 F. Contacter Pierre au 03 25 03 47 05.

Vds lecteur externe fonctionnant sur A500-A600-A1200 (avec boîte d'origine) faire offre à Dave au 03 28 61 48 76.

Vds A. Breed 3D, A.B. Tower assault, Gkol, Ggal, Sen. socer et autres originaux pour Amiga. Alexandre au 04 75 57 02 29 (HR).

Vds A1200 6 Mo, Cvp2 42 Mhz + copro, DD 720 Mo, CD4v Atapi, écran 1084, imprim. Star Lc10c, lect. ext., 2 joys, 400 d7 : 4600 F. Tél : 01 42 07 78 44.

Vds A1200 + DDur 520 Mo : 2700 F. 3D kit2 : 100 F. Ecran Vga + prises : 500 F. Ts numéros Dream : 350 F (avec disquette), Nelson au 01 42 05 95 60.

Vds Blizzard 1220 + copro 33 Mhz + ext. 4 Mo. Tél : 04 78 47 14 00 Thierry Latour.

Vds A1200 + mon. 10855 + DD 540 Mo + drive ext. + lect CD-Rom + sampler + int. MIDI + souris + joy + CD + livres. Le tout : 3200 F. Fabien au 01 43 41 09 11.

Vds A1200 + HD 20 Mo + 2 lect. + écran + Overcdx2 + impr. + 2 joys + souris + dk + CD pleins jeux et utils px : 3300 F port compris. Tél. 04 72 37 24 85 à partir de 18h.

Vds Imagine 4.0 500 F.

Dream vous propose de participer à cette nouvelle rubrique Dream Market. Particuliers, clubs, associations, boutiques, PME... Cette rubrique est pour VOUS.

**390 F. H.T. le pavé en couleur !**

Renseignements : Valérie Ambrosio au 01.48.87.60.11

## ACM PRODUCTIONS

Blizzard 1260 : 4888  
Blizzard 1230 : 1298  
Blizzard 2060 : 4798  
D.D. IDE 2G1 : 1898  
D.D. IDE 3G2 : 2398  
CD-ROM IDE 8x : 769  
Genlock Neptun : 4998  
Tour Infinitiv : 1998  
Alin. 200 Watts : 398  
Alin. 300 Watts : 498  
SIHM GVP 4 Mo : 699

Scanner, graveurs, Eagle Tower, encre, Produits vidéo, ...

1 rue des Vergers  
57 98 PORCELETTE  
83.87.93.53.61

## DREAM GAMES

9 rue Duwez - 75001 Tournai  
BELGIQUE  
Tél/fax : 069 225546 (Belgique)  
0032 69225546 (France)  
Vente en magasin et par correspondance

Capitel / Punishment et AGA 120 : 240 FF / 1490 FF  
? Clow Engin 2 : 225 FF / 1200 FF  
? Colonization : 140 FF / 800 FF  
? Enigma AGA : 105 FF / 1000 FF  
? Fields of Glory : 140 FF / 800 FF  
? Lagarde AGA ET : 110 FF / 800 FF  
? Phoenix : 225 FF / 1200 FF  
? Sonnet World of Space 96.01 : 90 FF / 599 FF  
? Super Tennis Chess : 95 FF / 599 FF  
? T.B. : 140 FF / 800 FF  
Univers VI : 80 FF / 599 FF  
XPD : 210 FF / 1200 FF

De nombreux autres titres sont à la vente  
Demandez notre catalogue gratuit !

Blizzard 1260	4190
Blizzard 1230	1290
Blizzard 2060	350
CD ROM 4x	790
Disque Dur 1 Gb	1150
Tower A1200	1590
Scanner A4+Scantex 2150	

**MSD**  
Microsoft  
MSR Realtime/16



**PRAXIS**  
Diffusion

**AMIGA à BREST**  
VENTE PAR CORRESPONDANCE  
SOUTIEN TECHNIQUE  
DEPOT / VENTE

1, rue Dupont, 29200 BREST  
tél. 02 98 46 38 24  
fax 02 98 46 31 68



**VOXEL**  
DIGITAL SYSTEMS  
AMIGA  
IS STILL ALIVE !

AMIGA 1200 & 4000T 060	89
JEUX pour A500/A600 tout à	129
JEUX pour A1200 à partir de	50
CD ROMs à partir de	250
Disquettes MANGA (n°1 à 250)	1590
CYBERVISION 64 3D 4Mo	4950
CYBERSTORM 060 MK II	4000
BLIZZARD 1260	PROMO
INTERNET SURFIN' Pack	
MODEM 33600 USR	
BP 404 - 63100 ROMAGNAT Cedex	
Tél 03 47 14 14 Fax 03 47 14 14	
E-Mail: voxel@goules.net.fr	

## 36-15 ADREAM

Le rendez-vous des Amigaphiles.  
Questions, news, astuces, bal...

Clarissa pro 600 F  
Décollages 150 F, modém Usr  
14400 : 400 F. Carte Gvp  
1230 : 2000 F. Fax : 1400 F  
et div. 03 80 55 36 08.

Vds Amiga 1200 + moniteur + jeux : 2000 F et Amiga 600 + moniteur + jeux : 1500 F. Tél : 03 44 56 54 38 (Oise).

Vds log. neufs (avec carte enr.) ent. francisés :  
Wordworth 6 (tt de textes)  
350 F + Turbocalc 4 (CD) :  
400 F. Tél : 03 21 65 55 22.

Vds 2x4Mo Fast 60NS Gvp  
RAM 700 F pièce ou 1200 F  
les 2 barrettes. Tél : 05 55 76  
85 84 le week-end.

Vds A1200 + DD420 + 4 Mo  
+ MTec 28 68030 + écran  
10855 + Epson Stylus 800 =  
4000 F. 2 toners imprimantes  
HP4L : 500 F. Tél : 06 09 83  
26 88.

Vds carte Mtec 68030 42  
Mhz + 2 copro + OSCII + 4  
Mo TBE. TÉL : 05 62 33 97 94  
ou 05 65 11 01 12 demander  
Nicolas.

Vds disque dur Seagate 3"5 1  
Go + nappes + Wb 3.1 pré-  
installé neuf garantit 1 an :  
1500 F. 100 disks 3"5  
cadeau. Tél : 01 47 39 66 92.

Vds Amiga 1200 avec disque dur interne, souris, manette, nbx disks, tous les Dream. TBE : 1800 f. Tél : 04 66 39 29 59.

Vds urg Amiga 500 + ext.  
mem + nbrx jeux + utils +  
mags + joysticks + mon. coul.  
BE. Le tout : 1000 F. Tél : 04  
42 55 45 14.

Vds A1200 B. desktop - 2 lec.  
MTec 68030 42 Mhz-R 10 Mo  
DD 635 Mo 10855 14" -  
Impr. digit. nbx log. etc :  
4000Pc. Tél : 04 78 03 12 38.

Vds A1200 3.1 (ROM + logiciel) gde tour, moniteur M1538S (neuf), carte M-Tek

68030/42 Mhz/6 Mo RAM,  
ddur 540 Mo, lect CD-Rom, 3  
lect. disks (dont 1 HD),  
Prograb (capture img), nbx  
jeux et utils (disks et CD), le tt  
en TBE valeur : 16 000 F  
v e n d u 8 0 0 0 F .  
Renseignements : 03 21 36  
49 86 après 19h.

Vds mon. 1803 état neuf :  
600 port compris + achète  
CD-Rom x 4 SCSI ext. avec  
Squirrel pour environ 500 F.  
Tél : 04 74 36 76 98.

Vds nbrx jeux originaux sur  
Amiga contacter Mendy  
Alfred 3 rue des Maçons de  
Lumière 95800 Cergy St  
Christophe. Tél : 01 30 38 85  
89.

Vds Amiga 500 1 Mo + moni-  
teur 10835 + souris + joystick  
avec + de 90 jeux : 1200 F.  
Tél : 01 30 92 48 35.

Vds Pc Cyrix 166 512 ko, 32 Mo Edo carte Matrox 2 Mo DD 1,7 Go CD-Rom 6x, carte 16 bits, imprimante + HP + jeux : 12500 F. Tél : 03 26 86 09 08.

Vds A1200 12030 + coproces-  
seur + HD 250 + écran multi-  
sync + Squirrel + imprimante  
BJ200 + HP 80 w + RAM 6 Mo  
+ nobx uti. Prix : 4500 F. Tél :  
03 87 91 33 41.

Vds A1200/C. acc. 28 Mhz/6  
Mo RAM/80 Mo/ CD-  
Rom/Compleat : 2500 F. P150  
+ 16 Mo/512 Ko/2,4  
Go/2\*3"1/2/15" : 9000 F.  
Tél : Max : 05 55 84 32 08.

Vds A1200 + HD 80 Mo :  
Blizzard 50 Mh + 4Mo Fast +  
écran 10855 + 2 joysticks +  
nbx jeux : 4200 F. Tél : 02 40  
49 19 64. M Reven Philippe  
dep 44.

Vds A120 + écran 10835 + disks. Prix : 2200 F. Tél : 02 33 96 07 46 après 20h. Vds 1220 + copro 33 Mhz + horloge + 4 méga : 1000 F. Le tout : 3000 F.

## Achats

Achète Adi + jeux CD sur  
Amiga 1200. Faire offre au 04  
73 51 34 56. Après 18 h.

Achète DD pour A1200 à bas prix. Cherche contact pour échange jeux, utils, démos sur A1200. M N'Guyen Sony 5/271 Rue du Boulonnais 57070 Metz.

Ach : A1200 + DD + mon.  
10855 + scan. coul. + imp.  
coul. : 3000 F à débat. Tél :  
05 63 64 77 99 après 19 h.  
Achats sep. possibles.

Ach toutes sortes de jeux utils  
DP pour Amiga. Envoyer liste  
à Jean-Luc Berger 56 Bld des  
Aiguillettes 54600 Villers-  
Nancy.

## Contacts

Cherche contacts sur 1200  
Amiga rapport sympa, tél. le  
soir 18h/20h au 01 64 04 13  
03 échange achat.

Cherche contacts sérieux sur  
Amiga 1200, région 68-67 et  
sur Mulhouse et environs, tél.  
03 89 52 54 09.

Cherche contacts sur Amiga  
Franck Dutour On Badio  
82100 Castelferrus tél : 05 63  
95 41 28.

Cherche contacts sur A500.  
Reperant Stéphane 19 rue  
Henri Barrau 95870 Bezons.  
Tél : 01 39 47 05 40.

Recherche DSS3 ainsi qu'un genlock. Faire offre à Maurice au 01 42 76 02 85.

Cherche contacts Amiga 1200  
et CD pour CD-Rom Amiga.  
Alexis Le Tournel 43, rue Paul  
Cézanne 76120 Grand  
Quevilly.

Recherche quelqu'un sur Paris ou proche banlieue, expert très expérimenté sur Scala, DPaint et Photogenic, pour petits conseils ponctuels (j'ai un 1200). Robert après 19h au 01 42 64 05 70.

Cherche contacts sur Amiga  
1200 région Reims Cabaret  
Stéphane 21 rue de la Seine-  
Maritime 51100 Reims.

Cherche contacts pour échanges sur 1200. Envoyer liste à Kaczalski Richard, 14, rue de l'Ouest 03100 Montluçon.

Echange jeux originaux ou  
vente, échange carte A1228 +  
copro contre CDX4 ou HD +  
de 500 Mo. Cherche contact.  
Tél : 02 38 65 54 26.

Tarif des PA		
	Abonné Dream	Non abonné Dream
Insertion magazine Dream	0F	20F
Option couplée magazine PC Team	(+15F)	(+15F)
Option en gras	(+10F)	(+20F)
Total		

Envoyez votre règlement (selon les tarifs ci-dessus) par cheque à l'ordre de **Presse/PA, 21, rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris**. Seules les petites annonces rédigées sur le bon original de ce numéro et reçues avant le 5 du mois pour le mois suivant, seront publiées. La vente et l'échange de logiciels concerne uniquement les originaux. Dream se réserve le droit de refuser toute annonce portant à confusion. - Rubrique : [Achats](#) [Ventes](#) [Contacts](#)

A blank sheet of graph paper with a grid pattern. The grid consists of small squares, typical of standard graph paper used for drawing or calculations.

# LES CLASSIQUES DE L'AMIGA SONT A NOUVEAU DISPONIBLES !

SPECIAL COLLECTOR !  
ATTENTION STOCKS TRES LIMITEES !

INCROYABLE !

39 FRANCS LE LOGICIEL !



## Kick off european challenge

Le jeu de foot star de Anco !

Pour Amiga 1200/4000

## Loom

Quand l'aventure sur Amiga vous fait frissonner.

Un classique de Lucas. ■

## Double dragon 3

Devenez le Jacky Chan de l'Amiga ! ■

## Humans

Le premier volet de ce casse-tête à succès. ■

## Chuck rock 2

LE jeu de plates-formes préhistorique. Génial ! ■

## Soccer kid

Un jeu de plates-formes armé d'un ballon de foot. ■

## First samurai

Une combinaison idéale d'aventure et de plates-formes par Psygnosis. ■

## Blastar

Shoot'em up galactique de grande facture par Core design. ■

## Body blows

Un superbe street fighter à la sauce Team 17.

Pour Amiga 1200/4000

## Football glory

Un clone de Sensible soccer absolument épatant !  
pour Amiga 1200/4000

## Compil les fous du volant

4 courses de voitures pour les nostalgiques. ■

## Compil les mercenaires

4 jeux : Savage, Vivre et laisser mourir, After the war, Permis de tuer. ■

## Bat II

Le classique planétaire aventure/rôle de retour ! ■

## Secret of Monkey island 2

Le plus grand jeu d'aventure de tous les temps par Sierra. ■

## Indiana Jones action

Un jeu d'aventure en 3D isométrique de Lucasarts mettant en scène le célèbre aventurier. ■

## Chos strikes back

Un scénario original pour Dungeon master 1.  
Nécessite Dungeon master 1. ■

## Xybots

Adaptation d'une borne d'arcade de Tengen. Shoot'em up pouvant se jouer à deux. ■

## Beavers

Quand les castors font leur jeu de plates-formes. ■

## It came from the desert

Un film d'horreur années 50 adapté superbement en jeu d'aventure. ■

**Attention, nouveaux arrivages  
chaque semaine. Téléphonez-nous !**

Pour commander, merci d'utiliser le coupon de la Dream's Boatik en page 55 du magazine. Ajouter 16 francs pour les frais de port.

■ Pour tous les Amiga. Manuel en français.

**850 francs**  
Prix spécial

réserve au lecteur de l'écran pour la mise à jour 95.



"De nombreuses fonctions puissantes qui en font un excellent produit" Dream



"Imagine se positionne en concurrent de logiciels professionnels bien implantés" Pc Team

# Imagine 5.0

*Enfin disponible !*

Le plus ancien des logiciels de création 3D est enfin disponible dans sa toute dernière version. Le logiciel comprend des fonctions de modélisation avancées, de rendu en ray-tracing, d'animation et de post-production. Incontournable pour les passionnés d'images virtuelles.

*Parmi les nouveautés :*

- Le support Arexx
- Antialiasing adaptif
- Effet lens flare (simulation des réflexions parasites)
- Effet haze (création de halos)
- Effet shredder (explosion d'objets en particules animées)
- Textures de lumière (stores vénitiens, pénombre douce...)
- Et bien plus...



*- Oui, je commande pour Amiga -*

☐ L'upgrade Imagine 5.0 (je possède déjà la version 4.0) au prix de 850 francs (port compris).

☐ Le manuel en français au prix de 250 francs (port compris).

Ci-joint un chèque de ..... francs à l'ordre de Sofacode.

Offre à renvoyer à Sofacode/Infologic, C. Seron - 5, rue Alfred de Vigny - 30320 Marguerittes.

Nom : ..... Prénom : .....  
Adresse : .....  
Code postal : ..... Ville : .....  
Signature



Renseignements tél/fax : 04 66 75 55 94. Envoi sous 15 jours.